

# POWER PLAY

Markt & Technik  
DM 6,50

o.S. 50,- / Jhr. 6,50  
Lit. 8900/mH 8,-  
dki 35,- / mH 24,-

Vorhang auf

## FÜNF-UHR-TEE & OBERMONSTER

Erster Bericht  
von der  
Londonmesse

Ab sofort

**KOSTENLOSE**  
**klein**  
**ANZEIGEN**

Gratis-Karte im Heft

Welt-Design & Liebesperle

## SIM EARTH \* GEISHA

Die Nachfolger zu  
Sim City und Emanuelle

Laser, Macht & Raumrandale

## BUCK ROGERS

SSIs neuester Streich







100% NATÜRLICH

Nur in unserem Sonnensystem erhältlich.



# Auf Achse

**W**ährend in anderen Redaktionen die Fernschreiber tickern und Redakteure mit ernster Miene über ihren Textverarbeitungen brüten, gibt es bei **POWER PLAY** immer einen Grund, den Griffel fallen zu lassen und eine Runde zu spielen. So auch diesen Monat, wo es Winnie und Anatol besonders heftig erwischte. Das "Objekt der Begierde" war der Basketball-Automat "Punk Shot". Der Automat wurde fast jeden Tag nach der Mittagspause beharkt; inzwischen putzen "Fast" Winnie und "Furios" Anatol den Computergegner im Nu mit einigen nicht ganz sauberen Tricks weg. Einen ausführlichen Test lest Ihr leider erst in der nächsten Ausgabe.



Das eingespielte Basketball-Team Anatol und Winnie vor dem "Punk Shot"-Automaten

**M**artin und Heinrich, rasende Redakteure bei **POWER PLAY**, haben nun ganz offiziell die Schallmauer durchbrochen: Auf der Sega-Pressekonferenz (Bericht in der letzten **POWER PLAY**) wurden sie zusammen mit der Software-Elite in das schnellste Personenflugzeug gesteckt — eine Concorde auf dem Flug nach New York. Einen Monat nach dem Flug traf in der Redaktion ein Zertifikat und eine Anstecknadel in Form einer Concorde ein — mit 2200 km/h haben sie wohl alle Rekorde der rasenden Berichterstattung gebrochen.



Schneller, höher, weiter: Zertifikat zum "rasenden Reporter"



Die große, bunte und laute Vorweihnachtsmesse

**N**icht ganz so schnell wie der Überschallflug mit der Concorde war die Luftreise zur "European Computer Entertainment Show" in London. Sätte eineinhalb Stunden Verspätung beim Hinflug ließen den **POWER-PLAY**-Redakteur Heinrich und

Michael ausgiebig Zeit für ein heißes Tennismatch auf dem Game Boy. Ein abendlicher Besuch des neuesten Bruce-Willis-Films "Die Hard 2" entschädigte jedoch die beiden fürs lange Warten in kahlen Flughafenerwartungssälen. Auf dem Messegelände endlich angekommen, herrschte dort noch ein gepflegtes Chaos: Teppiche wurden in letzter Minute festgenagelt, Maler schwenkten noch die Pinsel und Techniker waren mit der Aufstellung der letzten Computer beschäftigt. Trotz hektischer Bauaktivität wurde die Show rechtzeitig eröffnet, und dem neun Seiten starken Messebericht in dieser Ausgabe stand nichts mehr im Wege.



Woman in red: Ann Mcbowan von SSI

Einen guten Start in den Herbst wünscht Euer

## Power-Play-Team





**136** Knapp 10000 PS warten auf den Start: In Super Monaco Grand Prix

**120** Der Schrecken aller Golfbälle: Weltmeister Jack Nicklaus

Press the space bar

High Score: Hall of Fame	67
Leserbriefe	101
Starkiller	106
Neues aus der Comicszene	64
Musik, Bücher, Filme	164
Inserentenverzeichnis	6
Impressum	84
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166

## Unter der Lupe

Unvergeßlich: 10 Trauerspiele aus der Software-Ecke	146
MS-DOS verspielt	126

## Computerspieletests

Anarchy	42
Battle Master	54
Deliverance	46
Flight of the Intruder	122
Gold of the Aztecs	44
Invest	121
Ishido	57
Jack Nicklaus Golf II	120
Jane Seymour	48
Krymini	122
Lords of Doom	52
Magic Fly	46
Manix	50
Megatraveller 1	53
Mr. Do Runrun	50
Pool of Radiance	122
Prof. Mariati	52

## Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
■ Ihr Kinderlein kommt. Der aktuelle Bericht über die große Computer Entertainment Show in London	14
■ Genesis leichtgemacht: Der Planetenbausatz "Sim Earth", der Nachfolger von Sim City	30
■ Heldenoldie Buck Rogers erlebt seine Frischzellenkur	30
■ Oh lala! Cocktail Vision präsentiert in Paris seine neuesten Computerspiele	34

## Story

POWER PLAY besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade	156
---	-----

## Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	36
Crème de la crème	66
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomco Wettbewerb	61
Euer Forum: Club-Ecke	62

11





**40** Führt nichts Gutes im  
Schilde: Der Oberböse-  
wicht aus Psychosis' Shadow  
of the Beast II



**53** Ganz schön fies: Der  
erste Finsterling im  
Rollenspielneuling "Mega-  
traveller"

Reederei	122
Satan	42
Shadow of the Beast II	40
Time Machine	48
UMS II	56
Universe III	123
Wings of Fury	44
Wings	38

## Kurztests — Computerspiele

F-19 Stealth Fighter, Future Classics	124
Tip Trick, Slabs	124
Quatbol, Their Finest Hour	124
Legend of Faerghail, Harley Davidson	124
Xenomorph, Legend of Faerghail	125
Back to The Future II	125

## Videospieltests

Bomber Man	135
Bonze Adventure	143
Budokan	137
Captain Comic	141
Impossible Mission	140
Moonwalker	138
Populous	135
Shiten Myooh	140
Super Hydralide	139
Super Monaco Grand Prix	136
XDR	138

## Kurztests — Videospiele

Rastan II	144
Ishido	144
Penguin Wars	144

## Power-Tips

### Computerspieltests

Damocles	70
Bad Blood	75
Might & Magic II	75
Codename "Iceman"	76
Railroad Tycoon	78
Turrican	78
Dragonflight	83
Tower of Babel	86
Hillsfar	86
Legend of Faerghail Teil 1	89

### Schummelecke

Star Quake, The Plague, Venus — The Flytrap, Legend of Faerghail, Xenon II, Prophecy I, Ninja Spirit	90
--	----

### Dr. Bobo antwortet

Hillsfar, Bards Tale III	90
Starflight II, Dragon Wars, Ultima V	91

### Videospieltests

Tennis, Chips Challenge,	
--------------------------	--



Moonwalker, Life Force, Air Driver	92
Tatsujin, Thunderforce III, Super Hang On	93
Gates of Zendocon, Ghostbusters, Metal Gear, Super Darius	94
Devil Crush, Tiger Heli, Super Shinobi, Castlevania, Kid Icarus, Afterburner, Metroid, Gauntlet III	95
Clue Books	
Might & Magic II	96

■ Titelt Themen




















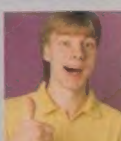














# DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

## Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Winfried Forster wf					
Volker Weitz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Simarils, Zirkel-Preis: 85 Mark

**MS-DOS 39%**

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

**C 64**

nicht geplant

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.



von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgeheimnis" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

### Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

### Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die POWER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

### Software-Liebliche

Momentan spielt...

#### ...Martin Gaksch

Rick Dangerous II (Amiga), Bonze Adventure (PC-Engine), Thunder Force III (Mega Drive)

#### ...Michael Hengst

Ishido (Game Boy), Wizardry (NES), Buck Rogers (MS-DOS)

#### ...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Indianapolis 500 (Amiga), Bomber Man (PC-Engine)

#### ...Anatol Locker

Red Storm Rising (Amiga), Ishido (Game Boy), Wonderland (MS-DOS)

#### ...Volker Weitz

Neuromancer (Amiga), Cadaver (ST), Penguin Wars (Game Boy)

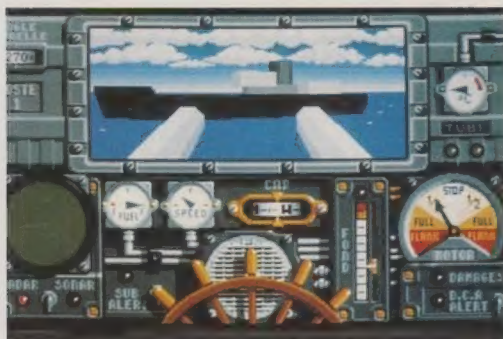
#### ...Winnie Forster

Megatraveller (MS-DOS), E-Swat (Mega Drive), Bomber Man (PC-Engine)

## INSERTENVERZEICHNIS

Ami Shows	145
Bachler Softwareversand	141
Berry Lösungsservice	76
Bomico	9, 11, 19, 21, 23, 25, 41, 123, 125, 129, 133, 4. US
Computer-Box	76
Computermarkt Münster	87
Computershop Gamesworld	81
Computing	79
Compy Shop	90
CPS Frank Heidak	85
Crystal Soft	93
CWM	102
Dynamic Systems	87
Dynatex	73
EC-Electronics	96
Flashpoint	65
Fundur	87
Funtastic Computerware	68
Galaxy Software	108
Game Play	104
German Design Group	98
Groovesoft	93
Gross Electronic	99
Hamo	76
HSC Hard'n Soft	94
Joysoft	91
Jöllnbeck	144
Karosoft	77
Kingsoft	33
Korona-Soft	143
Kühn	115
Lifetime	90
Magic Games	88
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	50/51, 58, 135, 155, 157, 163
No Credits	101
Platinum Software	90
Powersoft	79
Reemtsma (West)	2. US
RSE Schuster	137
Rushware	16/17, 34, 45, 49
S.M. Verleih	93
Schindler	79
Schneider & Hamann	113
Soft Express	103
Software Corner	105
Steirerfunk	79
Theo Kranz Versand	98
United Software	13, 26/27, 29, 43, 47, 121, 127, 131, 151, 3. US
Wial-Versand	67





Hohe See, oh weh: "Advanced Destroyer Simulator" (Amiga)

## Zurück in die Steinzeit

Ulkige Charaktere sind wieder groß in Mode: Nach Zippos Boots Barker läßt nun US Gold seinen Steinzeithelden Billy Boulder auf Computer-Spieler los. Eigentlich hält sich Naturbursche Billy am liebsten in urigen Höhlen oder im tiefsten Dschungel auf. Auf seiner Suche nach einem bösen Zauberer macht er in den insgesamt 22 Städten der Steinzeitwelt jedoch auch erstmalig Bekanntschaft mit Geschäften, Spielcasinos und dem Gefängnis. Weit über tausend Beutelschneider, Diebe und Betrüger sind laut Hersteller US Gold hinter dem Helden her. Zum Glück versteht Billy ein wenig von Nahkampf und Zauberei...

Das Action-Adventure **The Legend of Billy Boulder**, ist demnächst erhältlich für Amiga, Atari ST und MS DOS. **wj**

## Flossen-BOND

Wenn die wässrigen Tiefen in Gefahr sind, wenn niemand mehr Hoffnung hat und das Ende nahe scheint, dann gibt es nur einen Fisch, der die Ozeane noch retten kann: **James Pond**, der Unterwasser-agent.

In Millenniums neuem Action-Adventure müssen wir zusammen mit James Pond, dem Fisch ohne Nerven, zwölf kitzlige Missionen überstehen. Natürlich gibt es auch eine Menge Geheimräume, die James Pond mit seinen diversen Su-

perwaffen betreten kann. Hat er gerade keine Waffe in der Flosse, dann sprudelt er seine Gegner mit einem tüchtigen Schwall Luftblasen von der nächsten Sandbank. Ende Oktober können Amiga- und Atari-ST-Besitzer untertauchen und Killerhaie jagen. **wj**



In der Tiefe blubbert sich James von Sieg zu Sieg



James Ponds feuchtes Hauptquartier mit Schiffswrack



Dann rotiert mal schön: Rotator von Reline

## Kanonen-schlag

Wo Kanonen donnern, Wasserbomben plätschern und Geschosse pfeifen, da kann ein Zerstörer nicht weit sein: In **Advanced Destroyer Simulator** von Loricels wird scharf geschossen. Diese Simulation erlaubt dem Spieler die Kontrolle über einen Zerstörer im 2. Weltkrieg, den er heil wieder nach Frankreich bringen soll.

Neben Fliegerangriffen und Kriegsschiffduellen wird es auch eine waschechte U-Boot-Pirsch geben; insgesamt sind 15 Missionen geplant. Der Spieler sieht alles aus der Perspektive des Kapitäns im 3-D-Look. **Advanced Destroyer Simulator** soll im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. **al**

## Rotations-wirbel

Im Hannoveraner Software-Haus Reline rotieren die Pixel. Durch ein neues Rechenverfahren kann man ein komplettes Spielfeld Bildschirm-punkt für Bildschirm-punkt drehen und zoomen. Das Spiel **Rotator** macht erstmalig von dieser Möglichkeit Gebrauch. Ein oder zwei Spieler fahren mit ihren Wagen durch eine rotierende Landschaft und müssen versuchen, die Bildschirmränder mit verschiedenfarbigen Gummikabeln zu verbinden. Es gewinnt derjenige, der zuerst eine durchgehende Strecke gebaut hat. Um die

Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, lauern in den 32 Leveln Wachpanzer, Haftminen und Fließbänder, die unseren Wagen ordentlich beuteln. Hat man Orientierungsprobleme, fährt man auf eine Zoom-Plattform, die einen tüchtig hoch-schleudert und so den totalen Durchblick verschafft. Die Action- und Strategiemischung erscheint in nächster Zeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. **wj**

## Accolade-Aktiv

Der Videospielekuchen scheint zu verlockend zu sein: Eine weitere Software-Firma betritt die Videospiele-szene. Ab sofort entwickelt auch Accolade für das Mega-Drive, die Turbo-Grafix, den Game Boy und das NES. Den Anfang macht die Umsetzung von **Ishido: The Way of the Stones** für das Mega-Drive. Danach soll ein noch nicht näher ausgeführtes Golfspiel für die Turbo-Grafix herauskommen — natürlich in Zusammenarbeit mit dem schonbar schon hauseigenen Golfprofi Jack Nicklaus. Für den Game Boy darf man sich auf eine tragbare Version von **E-Motion** freuen. Wann die Module erscheinen werden, stand zu Redaktions-schluß noch nicht fest. **al**

## Bomb the base

US Golds Capcom-Label hautnahe am Zeitgeschehen: Nachdem diversen Bösewichten im Nahen Osten mit Worten nicht beizukommen ist, müssen wiedereinander die Waffen sprechen. Als Top-Pilot der UN-Friedenstruppe mischt der Spieler in zehn horizontal scrollenden Leveln feindliche Stellungen auf. Zwischen drei verschiedenen Kampfbomben und Piloten kann gewählt werden, wahlweise können auch zwei Spieler gleichzeitig den Gegner das Fürchten lehren. Die Umsetzung des Action-Automaten **UN Squadron** gibt's demnächst unter anderem für Atari ST, Amiga und C 64. Ein Preis stand zu Redaktions-schluß noch nicht fest. **wj**



# EPIC

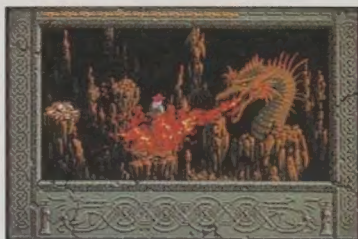


Vertrieb: **BONICO**  
 Am Südpark 12  
 6092 Kelsterbach  
 Tel. 06107/76060

**ocean**®

**BONICO** Serviceline  
 Haben Sie Fragen zu Bonico-  
 Spielen? Möchten Sie Tips zum  
 Spielablauf? Unsere Spiel-  
 Experten helfen weiter!  
 Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
 Uhr. Ein Anruf genügt.  
 Tel. 06107/76060  
 Schriftliche Anfragen nur  
 gegen Rückporto.





Der Drache zündelt, der Spieler wundert sich... "The Immortal". Demnächst auf Eurem Computer. (Amiga)

## Voodoo-Schuhe

Zippo, die Entwickler der unkonventionellen Ballerorgie Cosmic Pirate, kündigten für Ende Oktober ein neues Arcade-Adventure an. **Voodoo Nightmare** entführt den Spieler in die kunterbunte Dschungelwelt des Boots Barker. Boots, eine Mischung aus wandernder Totenmaske und einem Paar Bergsteigerstiefel, hat eine ganze Reihe von Abenteuer- und Untermissionen sowohl über, als auch unter der Erdoberfläche zu bestehen. Das Programm ist in 3-D-Grafik gehalten und natürlich reichlich mit Monstern, Fallen und Schätzen gefüllt. Entspannen kann sich der niedliche Boots in Spielcasinos und Gemischtwarenläden. Die Sound-Altkmeister Dave Whittaker und Richard Joseph sorgen für eingängige Musik und knackige Effekte. Lorne Campbell und Lyndon Brooke für die niedlichen Sprites und die Hintergründe. Erscheinen wird Voodoo Nightmare bei Palace Software für Atari ST und Amiga. **wv**



Sieht wirklich niedlich aus: Billy Boots (Amiga)



Rosarote Wochenenden in "Superskweek" (Atari ST)

## Die Farbe Rosa

**S**kweek liebt's bunt: Schon in seinem ersten Abenteuer zeigte das Fellknäul seine Vorliebe für die Farbe Rosa. Auch im Nachfolgespiel **Superskweek** fährt der Spieler in jedem Level Bodenplatten ein. Zusätzlich gilt, es sog. "Skweezettes" zu befreien, die gemeinweise gefangengehalten werden.

Natürlich treiben sich eine Menge Wichte auf der Spielfläche herum, denen die frische Farbe ein Dorn im Auge ist — ihnen sollte man besser ausweichen. Zumindest zuerst; denn wenn Skweek Münzen aufammelt, kann er sich nette Extras kaufen, mit denen er sich seines Pelzes erwehren

kann. Mehr als 200 Level gilt es einzufärben, das können ab sofort auch zwei Spieler besorgen.

Auf den ersten Blick entpuppt sich **Superskweek** als nettes, nicht allzu schweres Plattformspiel mit grellbunten Bonbonfarben. **Superskweek** wird von Loricels programmiert und erscheint zuerst für den Atari ST. Eine Amiga- und eine MS-DOS-Version wird folgen; kosten wird der Spaß um die 70 Mark. Sicher eine interessante Aufgabe für alle Leute die schon immer einmal ausgiebig in den Farbtopf greifen wollten. **al**

## Rasende Reifen

**F**reunde von schnellen Öffnen und glühenden Motoren werden mit Domarks neuer Compilation **Wheels of Fire** voll auf ihre Kosten kommen. Vier der fixesten Rennspiele der letzten Zeit sorgen für Kolbenfresserspannung vor dem Monitor. "Hard Drivin", "Chase HQ", "Turbo Outrun" und "Power Drift" werden zusammen auf "Wheels of Fire" im Oktober erscheinen. **vw**

## Zauberzeit

**M**ordamir ist kein Mittel gegen Magenverstimmungen, sondern der Name eines verschollenen Zauberers. In "The Immortal" macht sich der Spieler auf, um den verschleppten Lehrmeister zu finden. Das entpuppt sich aber als keine leichte Sache, denn er wird in einem tiefen Dungeon gefangengehalten. Natürlich warten wieder jede Menge Monster und Fallen auf den Spieler. Gekämpft wird in Echtzeit; man muß sich ducken und parieren, wenn das Monster sein Keulchen schwingt. Ungewöhnlich ist die Perspektive, auf die man sich einstellen darf: Der Spieler sieht seine Figur von schräg oben — das gab's bisher noch in keinem Rollenspiel.

Programmiert wird der Unsterbliche von Will Harvey, der der Spielwelt die Computerumsetzungen von Zany Golf und Marble Madness bescherte. Das Spiel soll in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen und um die 100 Mark kosten. **al**

## Rätselnd durch die Zeit



Steinzeitknobeli (Amiga)

**E**ine Mischung aus Tangram und Tetris kündigt der französische Produzent Loricel unter dem Namen **Time Race** an. Ein Rechteck muß mit dreieckigen Formen verschiedener Farben Stück für Stück ausgelegt werden. Bilden vier Dreiecke ein Quadrat, wird dieses aus dem ursprünglichen Rechteck herausgeschnitten. So ist (hoffentlich) irgendwann das ganze Rechteck verschwunden. Dann darf man eine Zeitzone (d.h. ein Hintergrundbild) weiter reisen und die nächste Form auslegen. Natürlich spielen die Farben der Dreiecke eine entscheidende Rolle, natürlich läuft eine Uhr unerbittlich ab. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. **wv**



# TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...



100% POWER

PC





Gremlins in action: Geschwindigkeit ist alles

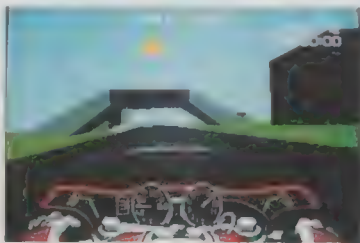


Gremlins: Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams

## Grüne Monster

**S**ie lassen auf sich warten, die kleinen Mistkerle. Im Kino konnten wir uns schon vor Wochen an den anarchischen Späßen der Gremlins verlustieren: Computer-Spieler müssen weiter Däumchen drehen. Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams von Elite arbeiten immer noch mit Hochdruck an der Endversion von **Gremlins 2**, die jetzt endgültig Anfang Oktober für Amiga, Atari ST und PCs erscheinen soll. Das Action Adventure orientiert sich sehr stark an der Filmgeschichte. Der Spieler landet mitten im allgemeinen Chaos der Clamp Plaza und muß dafür sorgen, daß die

Gremlinbrut nicht ganz Manhattan überschwemmt. Natürlich ist auch Gizmo wieder mit von der Partie. Dem kleinen Schmusekerl wird von seinen mutierten Verwandten böse mitgespielt, und ohne Eure Hilfe stehen ihm schlimme Stunden bevor. Und nicht vergessen: kein Wasser und kein Essen nach Mitternacht! **vw**



Am Start: Team Suzuki (links) und Lotus Esprit Turbo Challenge (rechts, beide Amiga)

## Zurück zum Modul

**S**eit dem Ende des Atari VCS-Videospiels hatte sich Activision aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen. Jetzt kündigt der amerikanische Software-Riese seine Rückkehr an. In Zukunft sollen Module für sämtliche Nintendo-Geräte (NES, Game Boy und Super-Famicon) erscheinen. Angekündigt sind unter anderem **Ghostbusters II** für NES und den Game Boy, sowie **Predator** und **Red Gravity**. Activision, die Entwickler des frühen CD-Spiels **Cosmic Osmo**, planen darüber hinaus, sich in Zukunft verstärkt auf das neue Medium CD-ROM/CDI zu konzentrieren. Nach einer aktuellen Presseinformation wird aber auch der neu entdeckte MS-DOS-Markt angemessen bedient werden. Hierbei soll Activision in Zukunft vor allem von der Muttergesellschaft Mediagenie mit der entsprechenden Software versorgt werden.

## Bombenbengel

**D**as anspruchsvolle und leicht konfuse Actionspiel **Atomic Robokid** wird auch für Heimcomputer erscheinen. Der Spieler ballert sich durch diverse, in alle Richtungen scrollende Levels, sammelt Extras auf und darf am Ende jedes Levels ein fettes Obermonster knaken — soweit nichts Neues. Das Arcade-Original stammt von UPL, die Umsetzung wird von Activision programmiert. **Atomic Robokid** erscheint voraussichtlich im November für Amiga, Atari ST und C 64. Kosten wird der atomare Spaß zwischen 50 und 80 Mark. **al**

## Gremlin gibt Gas

**D**as englische Software-Haus Gremlin versucht sich derzeit an gleich zwei Renn-Simulationen. Zum ersten wird in Zusammenarbeit mit dem momentan sehr erfolgreichen Motorradrennstall Suzuki eifrig an einem Grand-Prix-Spiel mit ausgefüllter Vektorgrafik gearbeitet. Hierbei hat der Spieler als Pilot eines 500 ccm-Boliden ein Jahr lang auf authentischen Strecken um den Gewinn der Weltmeisterschaft zu kämpfen. Laut Gremlin enthält das Programm sämtliche gängigen Streckenmerkmale, so z. B. Hügel, Tunnels, Tribünen und diverse Schikanen. Das Rennen kann sowohl aus der Sicht des Fahrers, als auch von verschiedenen anderen Positionen aus mitverfolgt werden. Außerdem wurde eine Wiederholungsfunktion in das Spiel integriert. Der Spieler kann sich so nicht nur die ausgefeiltesten Überholmanöver und seine schönsten Zieleinläufe, sondern auch die bösesten Massenkarambolagen mehrmals zu Gemüte führen. **Team Suzuki** erscheint Ende des Jahres für Amiga und Atari ST.

In Zusammenarbeit mit dem angeschlagenen Autohersteller Lotus entwickelt Gremlin zudem noch ein Spiel um das neue Lotus-Flaggschiff **Esprit Turbo**. In dem roten Flitzer geht es über 32 Strecken in ganz Europa. Der Gag dabei: Durch Split-Bildschirm à la Pitstop II können es zwei Spieler gleichzeitig mit den 20 Computer-Fahrern aufnehmen. Da der Esprit ein alles andere als wirtschaftliches Automobil ist, sollte die Tankanzeige immer gut im Auge behalten werden.

**Lotus Esprit Turbo Challenge** wird demnächst für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS erhältlich sein. **wi**



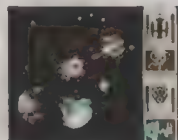
Sie entscheiden!

# STAR CONTROL

**AMIGA 90**  
Köln  
09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

Für eine von zwei Galaxismächten sollen Sie sich einsetzen: Die Hierarchy-Angehörigen sind ständig auf der Suche nach Völkern, die sie versklaven können. Die Bewohner noch freier Planeten haben sich in der Allianz zusammengeschlossen. Wählen Sie jetzt, auf wessen Seite Sie stehen!

Für C-64, Amstrad CPC, Amiga und MS-DOS.



ACCOLADE

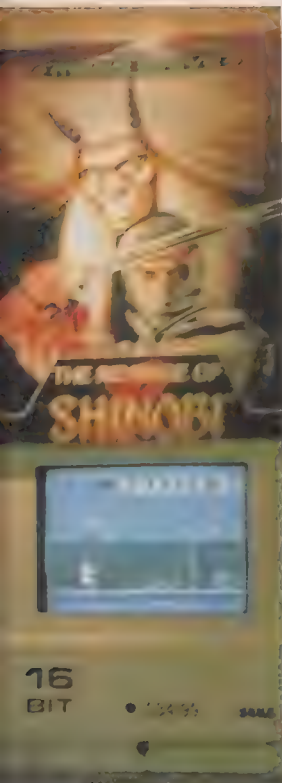
United Software

Das ultimative Programm









Die PC-Show ist tot — es lebe die Computer Entertainment Show! Das herbstliche Stelldichein der wichtigsten Spielefirmen in London fand dieses Jahr erstmals unter neuem Namen statt. Im Gegensatz zur PC-Show waren "ernsthafte" Anwendungen verpönt. Die Computer Entertainment Show ist ausschließlich Computer- und Videospielen gewidmet. Und der Besuch hat sich gelohnt: Neben zahlreichen vielversprechenden neuen Computerspielen gab es zwei neue Videospielkonsolen sowie die neu gegründete Software-Firma der Bitmap Brothers zu bestaunen.

Unsere neuseitigen Bericht von dieser Messe haben wir in bewährter Manier alphabetisch nach Firmen sortiert. Am Ende des Reports findet Ihr außerdem eine nach Spielernamen sortierte Tabelle mit Angaben aller Computertypen, für die die Programme erscheinen sollen.

### Accolade

Die Amerikaner haben ein Herz für Software-Raser: Die neueste Folge der Blei- und Fußtrilogie "Test Drive" erscheint in Kürze. Die Demoversion von Test Drive III — The Passion

überzeugte durch edle VGA-Grafik, feschte Autos und einige extrahaarige Strecken.

Das Horrorrollenspiel **Elvira — Mistress of Dark** wird nicht mehr von der mittlerweile eingegangenen Firma Tynesoft vertreiben. Accolade hat die Rechte an diesem Spiel aus der Konkursmasse gefischt. Freunde von Grusel-Elvira müssen sich noch bis Weihnachten gedulden, dann soll der lange erwartete Titel end-

lich erscheinen. Interessant für Strategiefreunde: Die witzigen Raumschiffduelle bei **Star Control** und die Computerversion des Taktikbrettspiels **Stratego**. Adventure-Liebhabern kommt sicherlich **Altered Destiny** gerade recht. Damit setzt Accolade seine Abenteuerreihe im Sierra-Stil fort, die mit dem Leisured-Suit-Larry-Verschnitt **Les Manley: Search for the King** begonnen hat.

Fortsetzung auf Seite 16 ▶

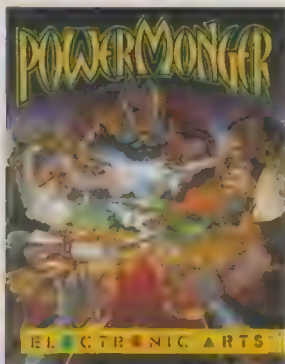
# WEIHNACHTS WOGGE





# DU HAST DIE GÖTTER BESIEGT? DIESE REIZENDEN TYPEN HOLEN DICH AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK!

In Populous hast Du die Götter aufs Korn genommen. Jetzt geht es um Menschen: drei skrupellose Stammeshäuptlinge, die das gleiche Ziel haben.



Amiga und Atari ST  
herleibar Okt. '90  
IBM PC ab 99,-

Sei hinterhältig wie sie oder schlauer: spiele den netten Jungen von nebenan und bring' die einheimischen Dorfbewohner auf Deine Seite.

Damit verschaffst Du Dir nicht nur Anhänger, sondern auch volle Speisekammern - eine unentbehrliche Einrichtung für die Erhaltung der Loyalität Deiner Armee.

Durch die tolle Grafik, die Du mittlerweile von Bullfrog erwartest, ist Powermonger eine lebendige Welt der Berge, Wälder und Flüsse mit Sonne, Schnee und Regen, wo Einfallsreichtum und strategisches Geschick über rohe Gewalt triumphieren können.

Powermonger wird Dich hart auf die Probe stellen, aber wenn Du danach noch Kraft für weitere Abenteuer hast, kannst Du auch diese anderen spannenden Spiele von Bullfrog in Angriff nehmen.



**BULLFROG**





"Besser als Populous", Peter Molyneux von Bullfrog, Herausgeber von Populous.

**ELECTRONIC ARTS™**

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111



## Activision

Viel Wirbel um Activision: Der Spieleveteran will sein europäisches Büro in Kürze dicht machen und sich von den USA aus auf die Entwicklung von Videospielen sowie MS-DOS-Titeln beschränken. Bevor es zu dieser Schrumpfung kommt, wird noch mal eine Ladung von Spielen erscheinen, von denen es auch Versionen für Amiga, ST und C 64 gibt.

In der Abteilung "Spielautomaten-Umsetzungen" stehen folgende Titel an: **Dragon Breed** (Sechs-Level-Ballerei aus der Schmiede der "R-Type"-Erfinder Irem) und **Atomic Robokid** (Test der PC-Engine-Version in *POWER PLAY* 4/90). Erst 1991 ist mit **Beastbusters** zu rechnen. Kurze Inhaltsangabe aus der Pressemitteilung: "Hunderte blutrünstiger Zombies und böse Kreaturen wollen Dich zerstören..." — alles klar. R-Type-Fans dürfen sich außerdem auf die Fortsetzung dieses Actionklassikers freuen. In **R-Type II** geht's mit Satellit und ein paar neuen Waffen dem Bydo-Imperium wieder an den Kragen. Strategie im Weltraum erfordert hingegen **Deuteros**, der Nachfolger zu "Millennium 2.2". Mit **Spindizzy II** gibt der Geschicklichkeitsklassiker von Paul Shirley endlich sein Debüt auf Amiga und ST.

Denkspielfreunde, die Zugriff auf einen PC haben, dür-

fen sich auf ein paar schlaflose Nächte einrichten: Der Nachfolger zum legendären "Shanghai" ist bald da. **Shanghai II: Dragon's Eye** bietet zwei völlig unterschiedliche Spielvarianten und jede Menge netter Spezialeffekte wie animierte Spielsteine. Gleich noch ein Nachfolger: Bei **Battletech II: The Crescent Hawk's Revenge** treten erneut schwergewichtige Kampfböter zu Duellen an.

## Audiogenic

Dezent und bescheiden gab sich bislang Audiogenic: Wenig Veröffentlichungen, keine großen Lizenzen — doch jetzt

sorgt das beschauliche Softwarehaus mit seinem neuen Denkspiel **Loopz** für internationale Aufregung. Die Bildschirm-Tüftelei, die sich am ehesten als Mischung aus "Tetris" und "Pipemania" beschreiben läßt, wird von Capcom als Spielautomat veröffentlicht werden. Außerdem plant Mindscape, diverse Videospielversionen von Loopz herauszubringen. Das Programm macht reichlich Spaß; wir testen es in der nächsten Ausgabe. Außerdem neu von Audiogenic: Das Emlyn-Hughes-kompatible Fußballstrategiespiel **Super League Manager**, Kammerjägerkampf **Exterminator** sowie Frage- und Antwort-Drama **Emlyn Hughes Arcade Quiz**.



Ob Regen oder Dunkelheit, "Test Drive III" ist bald soweit. Der dritte Teil der Rennserie wird VGA-Karten voll ausnutzen (MS-DOS/VGA).

## Demonware

Das deutsche Software-Haus Demonware, bekannt durch das Spiel "Final Countdown", arbeitet zur Zeit fleißig an dem Geschicklichkeitstest **Oops-Up**, dem Puzzlevergnügen **The Power**, dem Ballerspiel **White Shark** und dem 3D-Programm **Gateway 2**. Alle Titel sollen noch bis Ende November erscheinen.

## Disney Software

Donald Duck bald digital: Das Walt-Disney-Medienimperium hat sein eigenes Software-Label gegründet. Unter dem Namen "Disney Software" wird in erster Linie eine ganze Reihe von Lernprogrammen erscheinen. Bekannte Comicfiguren wie Micky Maus und Goofy sollen Kindern im Alter von zwei bis fünf Jahren das Lernen am Computer versüßen. Neben der Lern-Software bietet Disney Software auch zwei Spiele zu aktuellen Filmen an. In **Dick Tracy** müßt ihr den Gaunerschreck im gelben Trenchcoat durch fünf Levels steuern. Die Obergegner am Ende jeder Spielstufe entsprechen den schillerndsten Bösewichtern aus dem Film. Dazu gesellt sich das Spiel zur TV-Trickserie **Duck Tales**.

## Domark/Tengen

Es gab kaum ein größeres Software-Haus, das auf der Show nicht mit einem neuen Videospiel-Deal aufwarten konnte. Auch Domark gehört jetzt zur Gilde der Computerspiel-Spezialisten, die zukünftig den Konsolenmarkt mit Neuerscheinungen bedenken werden. Die Tinte auf dem Vertrag mit Sega ist kaum getrocknet, welche Titel für Master System und Mega Drive erscheinen werden, steht noch nicht fest. Sowohl die Domark-Titel als auch die Automatenumsetzungen des Tengen-Labels stehen zur Wahl. Auch an drei Titeln für CDTV (Commodore Amiga mit CD-ROM) wird gearbeitet: Quizspiel "Trivial Pursuit", Automaten-Evergreen "Pac-Mania" und Software-Krimi "Herewith the Clues".

Die etablierten Computer werden aber nicht vernachlässigt. So erscheint Anfang 1991 das neueste Spiel von "Imperi-



Beeindruckender Kampf der Schuppenmonster: Activisions "Dragon Breed" basiert auf dem gleichnamigen furies-feurigem Spielautomaten (Amiga)



um"-Programmierer Matthew Stibbe. **Nam 1965 – 1975** ist eine historisch akkurate Simulation des amerikanischen Engagements in Vietnam. Kriegsverherrlichung und Metzeler Action sind hier nicht zu befürchten, der Autor legt vielmehr Wert auf die realistische Verknüpfung von militärischen und politischen Entscheidungen.

Beim 3D-Luftkampf **MiG-29 Fulcrum** wird der gleichnamige sowjetische Kampfflieger simuliert. An der Entwicklung des Programms ist ein Team beteiligt, das bereits professionelle Flugsimulatoren für British Aerospace geschrieben hat. Außerdem wird die sowjetische Nachrichtenagentur Tass beratend mitwirken. Fans der Action-Adventures des Free-escape-Systems ("Driller", "Castle Master") werden nächstes Jahr ihre eigenen 3D-Abenteuer zusammenbasteln können. Mit dem **3D Construction Kit** ist das Erfinden eigener Puzzles und Szenarios auch für den hartnäckigen Programmiermuffel machbar.

Beim Tengen-Label kommen traditionell eher die Ac-

tionfans auf ihre Kosten. Eine Reihe taufischer Atari-Spielautomaten wird für Computer umgesetzt. Mit besonders viel Spannung darf man **S.T.U.N. Runner** erwarten — wer einmal den furiosen Automaten gesehen hat, weiß, warum. Bei diesem futuristischen Rennspiel flitzt Ihr mit über 1000 Sachen durch Tunnel, schlittert Steilkurven entlang und pustet lästige Sonntagsfahrer mit einer Lasersalve von der Überholspur. Auch **Badlands** ist ein Rennspiel, doch statt in 3D wird die Piste hier von oben gezeigt. Dieser "Super Sprint"-Nachfolger verlegt das Im-Kreis-fahren-Spielprinzip in die Zukunft. Mit Raketen könnt Ihr Eure Rivalen nachhaltig von der Fahrbahn pusten. Und wer immer noch nach mehr Rennspielen lechzt, darf sein Glück bei **Hard Drivin'** II versuchen. Beim Nachfolger des 3D-Stuntrennens werden Euch unter anderem ein Zwei-Spieler-Modus, schnellere Grafik, vier neue Strecken und ein Editor zum Anfertigen eigener Pisten geboten.

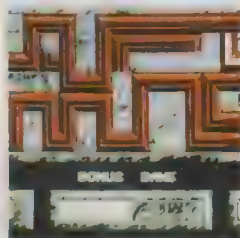
Ein erster Blick auf einige Tengenspiele für 1991 wurde



"Super Sprint" in der Zukunft: "Badlands" ist da (C 64)



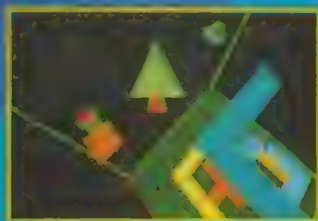
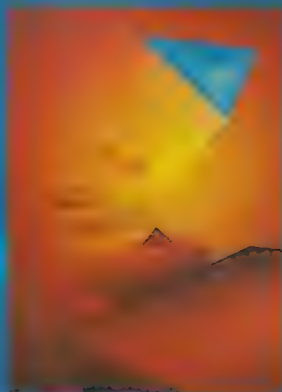
Audiogenics "Exterminator" (C 64)



"Loopz" für treue Tüftler (ST)

INFOGRAVES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL COLLECTION

# Alpha Waves



- Sie haben die Traummaschine erfunden... -



Die Traumwelt der 1980er Jahre ist VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm ermöglicht Sie die Welt der Traummaschine zu erleben, entdecken Sie die Traumwelt, und lassen Sie sich von der ALPHA-Waves für ein neues Erlebnis, nicht zu vergessen, ist ein fantastisches Erlebnis.

- ▲ 1. MODI: VERWANDUNG / ARCADE
- ▲ 2. MODI: ZUM VORWORT
- ▲ 3. MODI: IM EINSTAND
- ▲ 4. MODI: SPILLER GLEICHZEITIG
- ▲ 5. MODI: NEW AGE

Für Atari ST-STX, Amiga, PC & Commodore





bereits gewährt. Erwartet werden unter anderem **Skull and Crossbones** (Piratenschwertkampf für zwei Spieler), **Hydra** (3D-Schnellbootgeballer mit neun Missionen. Erinnert ein wenig an "Roadblasters"), **Thunder Jaws** (Unterwasser-Action im Stil von "Rolling Thunder") sowie **R.B.I. 2** (Baseball-Simulation).

## Electronic Arts

Die ganz großen Sensationen blieben am Electronic Arts-Stand aus. Im wesentlichen wurden Spiele vorgestellt, über die wir Euch schon in Previews informiert: **Populous**-Nachfolger **Powermonger**, Flugsimulation

**Stormvoik** und Action-Adventure **The Immortal**. Reges Treiben herrscht bei den Videospiel-Aktivitäten von Electronic Arts. Zu den bereits erschienenen Umsetzungen von "Populous" und "Budokan" gesellen sich in Kürze drei weitere Mega-Drive-Module: eine erweiterte Version des skurrilen **Zany Golf** und eine Football-Simula-

tion mit neuartiger 3D-Perspektive. Außerdem wird Electronic Arts sich um Mega-Drive-Umsetzungen von Computerspielen der Hersteller Ocean, Ubisoft, Three Sixty, New World Computing, Innerprise, Discovery und Cinemaware kümmern. Die ersten beiden Titel dieser Software-Partnerschaft sind schon fast fertig: In



Ein Blick auf die ST-Version des Mega-Drive-Soccer.



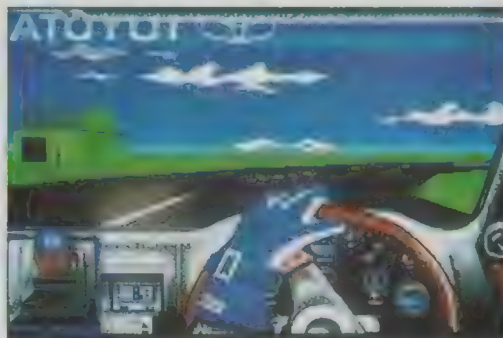
Zweiradrummel mit "Team Suzuki" (Amiga)



Strategiespielprogrammierer Matthew Stibbe führte am Domark-Stand seinen neuesten Titel "Nam 1965 - 1975" vor



Am Gremlin-Stand lief laut "Lotus Esprit Turbo Challenge"



Rennspiele und kein Ende: Vierradvolldampf bei "Celica GT4 Rally"



Benutzen jetzt die neuesten Atari-Spielautomaten für Computer um. Von links nach rechts sehr Ihr Automatenbilder von "S.T.U.N. Runner", "Skull and Crossbones" und "Thunder Jaws".



Kürze erscheinen die Mega Drive-Versionen von **Battle Squadron** (grafisch leicht verbesserter Ballerklassiker) und **Sword of Sodan** (etwas wirres Hack- und Metzelspiel).

Auf dem Computerspiel-Sektor wurde ein neues Billigspiel-Label angekündigt: Unter der Flagge von "Star Performers" werden ältere Titel für wenig Geld wieder aufgelegt: für etwa 25 Mark (C 64-Diskette) bzw. 30 Mark (PC/Amiga/ST) kann man jetzt Klassiker wie "Interceptor", "Bard's Tale II", "Skate or die" oder "Caveman Ughlympics" kaufen. Bis Jahresende soll ein Dutzend verschiedener Sparpreisspiele erscheinen.

## Electronic Zoo

Viele 3D-Objekte in toller Geschwindigkeit faszinierten bei **Xiphons**, einem Action-Strategiespiel, das dem Klassiker "Elite" grafisch und spielerisch nicht ganz unähnlich ist. Als grafisch geschniegeltes Weltraum-Adventure entpupp-



Bei "Street Hockey" ist so ziemlich alles erlaubt (Amiga)

te sich **ECO Phantoms**, während **Magic Garden** ein niedliches Actionspiel für Gartenfreunde ist. Eine ungewöhnliche Bereicherung der Sportszene gelingt Electronic Zoo mit **Subbuteo**: Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Tischfußballklassikers kommt es weniger auf Geschicklichkeit, sondern vor allem auf taktisch kluges Verschieben der Spielfiguren an. Mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe

## Elite Systems

Neben dem Actionspiel zum Film **Gremlins 2** veröffentlicht Elite die Computerumsetzungen von zwei Sega-Videospielmodulen. **World Championship Soccer** bietet einen Fußball-WM-Nachschlag, bei der das Spielfeld von oben gezeigt wird; **Tournament Golf** ist eine Simulation der schönen Sportart Golf (das dürfte angesichts des Titels niemanden sonderlich überrascht haben).

## Gonzo Games

Jung und frisch ist das englische Newcomer-Software-Haus Gonzo Games. Sein Debüttitlet "Wipe out" erntete zwar vorwiegend vernichtende Kritiken, doch mit dem neuen Spiel **Street Hockey** will man's besser machen. Bei diesem actionbetonten Sportspiel der Zukunft treten Ihr mit Eurer Straßenhockey-Gang in sechs verurteilten Stadtvierteln an, um

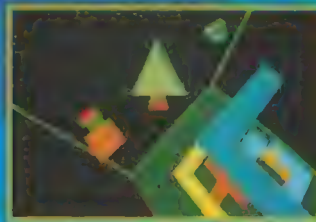
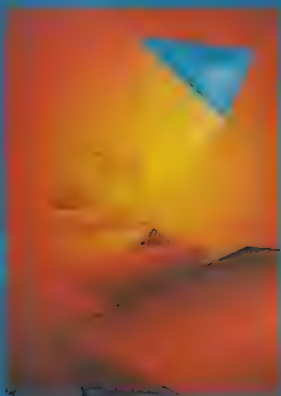
die örtlichen Brutalinsks regelgerecht zu vernichten. Als nächsten Titel haben die Gonzos mit **Brides of Dracula** ein knoblauchlastiges Vampir-Juxspiel in Vorbereitung.

## Gremlin

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von Gremlin. Ein turmhoher Aufbau mit einem riesigen Monitor und großen Lautsprechern war ständig dicht umlagert. Auf dem Bildschirm lief ein rassiges Autorennspiel und ein mikrofonbewaffneter Moderator kommentierte lautstark die Leistungen der Testfahrer. In dem Automatengehäuse war aber nicht die neueste Arcade-Platine installiert — ein Amiga 500 versorgte die Bildschirmspieler mit dem Rennspiel **Lotus Esprit Turbo Challenge**, das in Kürze erscheint. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf Punktehatz gehen. Ebenfalls ganz auf Tempo ausgerichtet ist das Motorradrennen **Team Suzuki**. Besondere

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION

# Alpha Waves



ENJOY



Im Freizeit-10-DE, neue Welt, VIRTUALLY REALITY, das Programm, simuliert Sie ein Kokon von Licht und Wärme, umgeben Sie die Traumwelt, und geben Sie sich dem ALPHA-Waves hin. Ein kleines Erlebnis, 100% Anwesenheit, Sie werden eine Entdeckung.

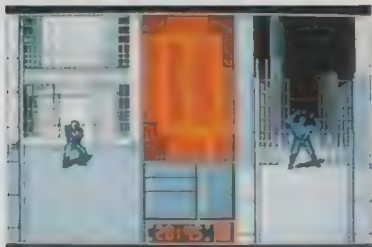
- ▲ 2 DISK / VERBODEN / ARCADE
- ▲ 256 KALENDRIALISCH
- ▲ UNIVERSUM IN SCHWERT-33
- ▲ 100% ANWESENDHEIT
- ▲ 100% ANWESENDHEIT

INFOGRAMES



PC ATARI ST AMIGA PC A KOMPATIBEL





Infogrames-Spiele, mal hart, mal niedlich, aber immer bunt: links der "Hostages"-Nachfolger "Alcatraz", rechts das putzige "Mystical" (ST)

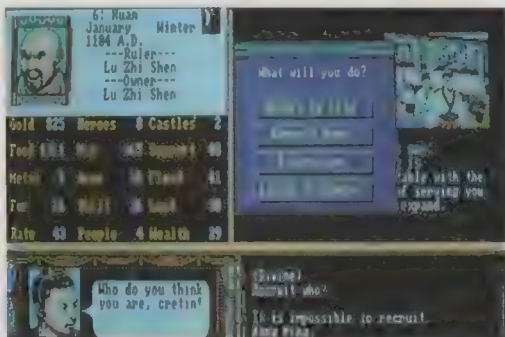
Kennzeichen: schnelle 3D-Grafik, unterschiedliche Blickpositionen und Wiederholung der schönsten Fahrsequenzen. Ebenfalls mit schneller 3D-Grafik wartet **Celica GT4 Rally** auf. Hier steuert Ihr einen schnittigen Toyota bei wechselnden Wetterverhältnissen über holprige Rallyepisten.

## Imageworks

Die Schildkröten sind los! In England grassiert das aus den USA importierte "Teenage Mutant Hero Turtles"-Fieber so heftig, daß sich so mancher genervte Zeitgenosse die Comicviecher in den nächsten Suppentopf wünscht. Die überdimensionalen Kampfschildkröten sind Helden einer TV-Zeichentrickserie; Ende des Jahres kommt der erste Turtles-Spielfilm auch bei uns in die Kinos. Imageworks sicherte sich die Rechte an den Computerspielversionen, die auf den bereits von Konami veröffentlichten Turtle-Spielen basieren. Für Europa soll die Krötensaga zum Teil neu programmiert werden.

Neben dem Turtlespiel gab's aktuelle Versionen von Spielen zu sehen, über die wir Euch bereits informiert haben: **Speedball 2**, **Champion of the Raj**, **Duster**, **Blade Warrior** und die Plattformhüpferei **Flip-It and Magnose**, die früher den Titel "Up and Away" trug. An der Umsetzungsfront stehen die U-Boot-Simulation **Wolfpack** für den Amiga sowie das Adventure **Omnicon Conspiracy** für Amiga und ST an.

Taufrisch sind zwei Spiele zu Kinofilmen: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Die 3D-Ballerei um fiese Aliens in **Predator 2** und die Wildwest-Geschichte mit Marty McFly im dritten Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie werden erst 1991 erscheinen.



Strategie im Schatten der Eßstäbchen: "Bandit Kings of Ancient China" (MS-DOS/EGA)



England liegt im "Turtles"-Fieber. Imageworks bedrängt die Krötomania mit dem Spiel zur Zeichentrickserie.

## Infogrames

Heckenschützen dürfen bald wieder den Zeigefinger krümmen: Infogrames stellte den Nachfolger zum Action-Erfolgstitel "Hostages" vor. **Alcatraz** schlägt in die gleiche Kerbe wie der Vorläufer, soll aber spielerisch und technisch mehr zu bieten haben. Außerdem zu sehen: die Denkspiele **The Light Corridor** und **Alpha Waves**, das Adventure **Murders in Space**, die Actioni-

tel **Metal Master** und **Mystical** sowie die Strategiespiele **Genghis Khan** und **Bandit Kings of Ancient China**.

## Innerprise

Ballerspiele auf PCs sind oft eine traurige Angelegenheit. Innerprise will diesem Zustand gezielt Abhilfe verschaffen: Mit **Final Orbit** erscheint ein Actionspiel speziell für MS-DOS-Computer. Der Klassiker "Battle Squadron" erscheint für den ST. **Globulus** ist ein ausgesprochen buntes Denkspiel. Für Actionfreunde sind zwei prominente Fortsetzungsspiele gedacht: **Aviators — Battle Squadron II** soll für den Amiga ebenso im November erscheinen wie **Sword of Sodan II**.

## Linel

Das Schweizer Software-Haus Linel zeigte die neueste Version des Actionspiels **Necronom**. Ballerfans dürfen sich auf 32 handfeste Levels gefaßt

machen. Ebenfalls vorgestellt: das Taktikspiel **Lords of the Sea 1000 B.C.**, die PC-Version von **Kaiser** und (wie alle Jahre wieder) das immer noch unvollendete Fantasy-Epos **Dragon Slayer**. Hauptaugenmerk wurde aber auf die Spiele zum neuen Kinoknüller **Neverending Story II** gelegt. Zwei Programme zum Film, ein Actionspiel und ein Adventure, werden voraussichtlich noch dieses Jahr herauskommen.

## Microprose/ Rainbird

Stark umlagert war der **F-15 Strike Eagle**-Spielautomat, den ein Microprose-Mitarbeiter immer fleißig mit Kleingeld füttern mußte, damit flugsüchtige Standbesucher ein paar Runden drehen konnten. So schnelle 3D-Grafik sieht man nicht alle Tage. Spielerisch ist der Automat dafür schlichter und ballerlastiger als die Computerversion dieser Kampfspiel-Simulation.

Bis Mitte nächsten Jahres will Microprose eine Reihe von PC-Erfolgstiteln für Amiga und ST umsetzen: **M1-Tank Platoon**, **F-15 Strike Eagle II** und das Prachtstück **Railroad Tycoon**. An neuen Spielen wurden im wesentlichen die MS-DOS-Titel gezeigt, über die wir Euch schon im Bericht von der letzten Chicago-CES berichteten: Doppeldeckersimulation **Knights of the Sky**, Weltraumspektakel **Lightspeed**, Spionagesimulation **Covert Action** und Strategiespiel **Command H.Q.**

Auf dem Rainbird-Label wird die Umsetzung des Postspiels **Starlord** erscheinen, die der "Midwinter"-erprobte Mike Singleton programmiert. Speziell für PCs erscheint eine neue Version des Klassikers "Elite", die **Elite Gold** heißen wird. Wesentlicher Unterschied zum Original: Ausnutzung von EGA- und VGA-Grafikkarten sowie der AdLib- und Roland-Soundkarten. Spielerisch bleibt alles wie gehabt.

## Millenium

Das durch "Resolution 101" bekannte Software-Haus dreht zum Weihnachtsgeschäft ordentlich auf. Ein gutes halbes Dutzend Neuheiten war bei



Millennium zu begutachten. Eine feuchte 007-Parodie ist das Action-Tüftelspiel **James Pond — Underwater Agent**. Ihr steuert den Fischagenten James Pond durch zwölf puzzelhaltige, grafisch ansprechende Unterwasserlevels. Gruselig wird's mit den **Horror Zombies from the Crypt**, einem Action-Adventure randvoll mit Untoten. Als Nachfolger der in Ehren ergrauten Actionspiele "Druid" und "Enlightenment" erscheint **Warlock — the Avenger**. Für 1991 angekündigt sind das Rennspiel **Moonshine Racer**, das actionhaltige **Tentacle** (hat rein gar nichts mit dem Tentakel aus dem Starkiller-Comic zu tun), die 3D-Sportart **Stormball**, das Strategiespiel **Strike Command** und **Outlands**, ein Gemisch aus Strategie und Textadventure, das grafisch etwas an Populous erinnert.



**Lange erwartet, bald endlich da:  
Weltraum-Ballerknaller  
"Necronom" (Amiga)**

**Raumschiff-Simulation** **Wing Commander**: VGA-Grafik vom Feinsten. Weniger toll scheint das Spiel zum Film **Days of Thunder** zu werden, der gerade bei uns angelaufen ist. Die lahme 3D-Grafik läßt befürchten, daß aus diesem Rennspiel eine Art "Indianapolis 500 für Arme" wird. Um so besser sah das Science-fiction-Rollenspiel **Captive** von Tony Crowther aus. Grafische Feinheiten im **Dungeon Master**-Stil sowie eine Fülle spielerischer Details machen Appetit auf mehr.

## Mindscape/Origin

Hui und Pfui am Mindscape-Stand: Mächtig beeindruckend war das PC-Demo von Origins

## Ocean

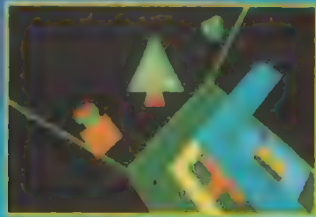
In England räumte Ocean im letzten Jahr ab wie sonst keine Software-Firma. Das Spiel zum Film "Robocop" brach so ziemlich alle Rekorde und stand satte 32 Wochen an der Spitze der britischen Verkaufshitparade. Ganz oben auf der Liste der potentiellen Hits für 1990 steht deshalb **Robocop 2**. Im Spiel zum zweiten Robocop-Film wird voll auf Action gesetzt, die mit ein paar Puzzle-Einlagen gewürzt wird. Nicht minder wuchtig dürfte es in **Total Recall**, dem Spiel zum Schwarzenegger-Film "Die totale Erinnerung" zugehen. Aus dem Horrorgenre stammt der Film **Nightbreed**, der auf dem Gruselschmöker "Cabal" basiert. Das Schauerstück wird gleich zwei Spiele abwerfen: ein Actionspiel und ein Adventure (letzteres nennt sich selbstbewußt "Interactive Movie"). **Navy Seals** ist die Software-Adaption des gleichnamigen neuen Films und wird sich im wesentlichen auf Action konzentrieren.

Bei den Spielautomatenumsetzungen hat Ocean die schlauesten Taito-Tüftelspiele **Puzznic** und **Plotting** in petto, von denen wir bereits die Videospiele-Versionen testeten. Relativ unbekannt ist hingegen **Toki**, in dessen Mittelpunkt ein Krieger steht, der in einen wenig ansehnlichen Neandertaler verwandelt wurde. **Pang** ist ein nettes Spielchen, bei dem Ihr große Ballons in kleine Ballöchen zerballern müsst. Es erinnert entfernt an "Asteroids" und ist gar nicht leicht. Blutige Ernst regiert bei **Narc**: Beim Kampf gegen Drogenbarone schießt Ihr Euch durch elf Stufen. Trifft man ein Rudel böser Boden mit einer Rakete, fliegen schon mal ein paar Arme und Beine über den Bildschirm — äußerst geschmackvoll. Schließlich steht noch der Nachfolger zum letztjährigen Automatenenerfolg "Chase HQ" an. Er heißt **Chase HQ 2** — **Special Criminal Investigation** und bietet die übliche 3D-Autoraserei mit mehr Geballer sowie geschwinder Grafik.

Bei so viel Automaten- und Filmlizenzen wurden die "Originalspiele" nicht vergessen.

INFOFRAME® PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION

## Alpha Waves



1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 26

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

© 2007 The Authors  
Journal compilation © 2007 Blackwell Publishing Ltd

100

- Sie haben die Traummaschine erfunden.



Im Vergleich zur 200. Jahre Welt von TÜRKE QUALITÄT. Das Programm verbessert die ein Leben mit der Luft und Umwelt, verbessern die die Gesundheit, und geben die auch die ALTERNATIVE für die LÄRM, Klima, und auch zu anderen, können beitragen, ein Gleichgewicht.

- 2005 : VERGLEICHEND: AFRICA
- 1998 GALT CLIM INTERVIEW
- 1997 CHOLERA IN ETHIOPIA
- 1996 - 2000: ETHIOPIA SALMONELLA
- 1991 IN NEW AFR

INFOGRAMES



THE AVALON STATE AMUSEMENT COMPANY



## In London gesichtet: die Messeattraktionen der

Titel	Hersteller	Geplant für:	Titel	Hersteller	Geplant für:
Alcatraz	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Genghis Khan	Infogrames	Amiga, MS-DOS
Alpha Waves	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Globulus	Innerprise	Amiga
Altered Destiny	Accolade	MS-DOS	Godfather	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Asylum	Storm	Amiga, ST, C 64	Gods	Renegade	Amiga, ST
Atomic Robokid	Activision	Amiga, ST, C 64	Golden Axe	Virgin	Amiga, ST, C 64
Aviators	Innerprise	Amiga	Gremkins 2	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS
Awesome	Psygnosis	Amiga	Hard Drivin' II	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Future III	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Horror Zombies from...	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Gold Age	UBI Soft	ST	Hydra	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Badlands	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	James Pond	Millenium	Amiga, ST
Bandit Kings of China	Infogrames	Amiga, MS-DOS	Judge Dredd	Virgin	Amiga, ST, C 64
Barbarian II	Psygnosis	Amiga, ST	Jupiter's Masterdrive	UBI Soft	Amiga, ST
Battle Command	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Knights of the Sky	Microprose	MS-DOS
Battletech II: Revenge	Activision	MS-DOS	Lightspeed	Microprose	MS-DOS
Battle Isle	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Line of Fire	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Battlestorm	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Loopz	Autogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Beastbusters	Activision	Amiga, ST, C 64	Lords of Chaos	Blade Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Big Run	Storm	Amiga, ST, C 64	Lords of Sea 1000 B.C.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS
Billy the Kid	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Lotus Esprit Turbo Ch.	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Blade Warrior	Imageworks	Amiga, ST	Magic Pockets	Renegade	Amiga, ST
Bomber Bob	Soft. Business	Amiga	Magic Garden	Electronic Zoo	Amiga, ST
Brides of Dracula	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Magic Land	UBI Soft	Amiga, MS-DOS
Brute Force	Storm	Amiga, ST, C 64	Manix	Millenium	Amiga, ST
Captive	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS	Merc	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Car-Vup	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Metal Master	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Carthage	Psygnosis	Amiga	Mid-29 Fulcrum	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Celica GT4 Rally	Gremlin	Amiga, ST	Millenium Warriors	Soft. Business	C 64
Champion of the Raj	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Monty Python	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Chase HQ 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Moonshine Racer	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Command H.Q.	Microprose	MS-DOS	Murders in Space	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Corporation	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Mystical	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Covert Action	Microprose	MS-DOS	Nam 1965 — 1975	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Crime does pay	Titus	Amiga, ST, MS-DOS	Narc	Ocean	Amiga, ST, C 64
Days of Thunder	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Navy Seals	Ocean	Amiga, ST, C 64
Deuteros	Activision	Amiga, ST	Necronom	Line!	Amiga, C 64
Dick Tracy	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Neverend. Story II-Adv.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS
Double Dragon III	Storm	Amiga, ST, C 64	Neverend. Story II-Act.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon Breed	Activision	Amiga, ST, C 64	New York Warriors	Virgin	Amiga
Dragon Slayer	Line!	Amiga, ST, C 64	Nightbreed (Action)	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon's Kingdom	Genlas	Amiga, C 64	Nightbreed (Adventure)	Ocean	Amiga, ST
Duck Tales	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Obitus	Psygnosis	Amiga
Duster	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Oops-Up	Demon Ware	Amiga
E-Swat	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	Outlands	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
ECO Phantoms	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS	Over the Net	Genas	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Elite Gold	Rainbird	MS-DOS	Pang	Ocean	Amiga, ST, C 64
Elvira, Mistress of Dark	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS	Paul Gascoigne's Soccer	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Emlyn Hughes Arc. Quiz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pick'n Pile	UBI Soft	Amiga, ST
Epic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Plotting	Ocean	Amiga, ST, C 64
Exterminator	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Powermonger	Electr. Arts	Amiga, ST, MS-DOS
Final Orbit	Innerprise	MS-DOS	Predator 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fire and Forget 2	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pro Tennis Tour II	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Flip-II and Magnose	Imageworks	Amiga, ST	Puzznic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Foot's Errand	Soft. Business	Amiga, ST	R-Type II	Activision	Amiga, ST, C 64
Gateway 2	Demon Ware	Amiga	R.B.I. 2	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64

Mit viel Spannung erwartet wird Realtime Software's **Battle Command**, der Nachfolger zum 3D-Klassiker "Carrier Command". Das neue Spiel der Macher von "F-29 Realitor" heißt **Epic**. In einem Raumschiff müßt Ihr einen bewachten Sektor der Galaxis durchqueren — grafisch aufwendige Weltraumaction in 3D ist zu erwarten. 1991 soll vom selben Team übrigens **Retaliator II** erscheinen. Wem's eher nach dem Wilden Westen gelüftet, der darf bei **Billy the Kid** den Colt schwingen. In acht verschiedenen Sequenzen habt Ihr die Wahl, ob Ihr den Outlaw Billy the Kid oder Sheriff Pat Garret steuern wollt.

### PSS

Von PSS kommt noch dieses **Reach for the Skies** (früherer Titel: "Battle for Britain 1940"). Neu ist auch das Spiel zum Roman **Red Phoenix**. Programmiert wird die Simulation um den Koreakrieg übrigens vom "Rowan"-Team, das auch die Amiga- und ST-Versionen von "F-16 Falcon" schrieb.

### Psygnosis

Bei Psygnosis stand alles im Zeichen von "Shadow of the

Beast II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Im Schatten der Bestie liefen auf einem halben Dutzend Vorführ-Amigas das Ballerspiel **The Killing Game Show** und **Spellbound**, ein acht Level langes Plattformspiel. Bei der Action-Hatz **Awesome** steuert Ihr ein dickes Raumschiff auf Weltall-Piratenjagd. Parallax-Scrolling und Dreheffekte à la "Assault" machten auf den ersten Blick keinen schlechten Eindruck; mit **Obitus** ist ein weiterer technisch aufwendiger Actiontitel in Vorbereitung. Außerdem zu sehen: Autorennern **Nitro** und Action-Strategiespiel **Carthage**. Zwei Umsetzungen sind zum Jahresende zu erwarten:

**Shadow of the Beast** erscheint dann für den ST und Infestation für MS-DOS-PCs.

### Renegade

"Wer? Renegade? Nie gehört — was ist denn das für eine Krümelfirma?" Hütel Euch vor solchen voreiligen Überlegungen, denn das neue Software-Haus Renegade hat das Zeug, die ganze Branche durcheinander zu wirbeln. Renegade ist nämlich die neue Firma der Bitmap Brothers, die mit "Xenon II" und "Cadaver" preisgekrönte 16-Bit-Spiele für Imageworks programmierten.



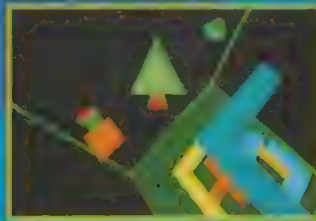
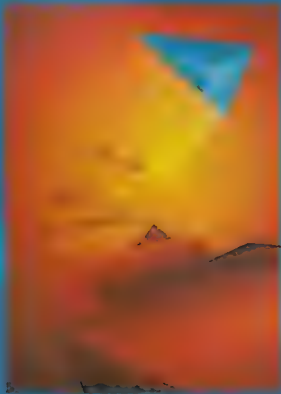
## Computer Entertainment Show

Titel	Hersteller	Geplant für:	Titel	Hersteller	Geplant für:
Rad Gravity	Activision	Nintendo Entert. System	Super League Manager	Audiogenic	Amiga, ST, C 64
Räuber	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Supremacy	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Rat Pack	MicroStyle	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	SWIV	Storm	Amiga, ST, C 64
Reach for the Skies	PS&S	Amiga, ST, MS-DOS	Sword of Sodor II	Innerprise	Amiga
Red Phoenix	PS&S	Amiga, ST, MS-DOS	Team Suzuki	Gremlin	Amiga, ST
Reflector II	Ocean	Amiga, ST	Team Yankee	Empire	Amiga, ST, MS-DOS
Robocop 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Teenage Mutant Turtles	Imageworks	Amiga, ST, C 64
Rod Land	Storm	Amiga, ST, C 64	Tentacle	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
STUN, Runner	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Test Drive III	Accolade	MS-DOS
Saint Dragon	Storm	Amiga, ST, C 64	The Amazing Spiderman	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Security Alert	Soft Business	C 64	The Immortal	Electr. Arts	Amiga, ST
Shanghai II: Drag Eye	Activision	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	The Killing Game Show	Psygnosis	Amiga, ST
Skull and Crossbones	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	The Light Corridor	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Solar Jetman	Storm	Amiga, ST, C 64	The Power	Demon Ware	Amiga
Speedball 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Thunder Jaws	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Spellbound	Psychapse	Amiga, ST	Time Guardian	Innerprise	Amiga
Spindizzy II	Activision	Amiga, ST	Toki	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spirit of Excalibur	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS	Total Recall	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spot	Virgin	Amiga, MS-DOS, C 64	Tournament Golf	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Star Control	Accolade	Amiga, MS-DOS, C 64	U.N. Squadron	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Starflight	Rainbird	Amiga, ST, MS-DOS	Viz	Virgin	Amiga, ST, C 64
Stormvoik	Electr. Arts	MS-DOS	Warlock — the Avenger	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Stormball	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	Warm-Up	Genies	Amiga, MS-DOS, C 64
Stratego	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	White Shark	Demon Ware	Amiga
Street Hockey	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS	Wing Commander	Origin	MS-DOS
Strider 2	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	World Champ. Soccer	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Strike Command	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	World Cup 90	Amiga	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Subuteo	Electronic Zoo	Amiga, ST, C 64	Xiphons	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Super Off Road Racer	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Zinax	Soft Business	Amiga

Diese Tabelle gibt Euch einen genauen Messeüberblick. Die wichtigsten Spieleneuheiten sind hier nach Titeln alphabetisch sortiert zusammengefaßt. Geplante Umsetzungen von bereits erschienenen Computerspielen sind in dieser Auflistung nicht berücksichtigt.

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION

## Alpha Waves



- Sie haben  
die Traummaschine  
erfunden... -



Im Kosmos der CIE neue Welt: VIRTUELL REALITÄT. Das Programm entfaltet die drei Aspekte von Licht und Wahrheit, entdecken Sie die Traummaschine, und geben Sie sich dem ALPHA Status hin. Ein Märchen Erlebnis, Neugier und Wissen. Mehr unbekanntes entdecken.

- ▲ 2 MICH (VERSEHRUNG) / ARCADE
- ▲ 200 KALEND. ZEITUNTERSTÜTZEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 MIT 2 SPIELERN GLEICHZEITIG
- ▲ MIT 16 BITTEN

Für Atari ST/STE, Amiga, PC & Commodore

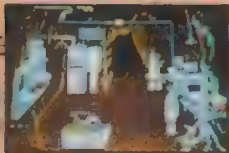




# NOW SHOWING ON

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES  
CBM 64/128 DISK

# OUR AA RATED BACK



## Mean Streets™

Eine interaktive  
Detektiv-Geschichte

- Mehr als 27 digitalisierte Charaktere, die auf Ihre Fragen, Entdeckungen und Drohungen reagieren
- Innovative Mouse-Steuerung der kistige Eingaben bei der Suche ermöglicht
- Fragen Sie mit Ihrem "Lotus Scriber" von Ort zu Ort die West-Hauptstadt
- Spüren Sie durch Büros, Lagerhäuser und Fabriken immer auf der Suche nach Hinweisen

IT'S GOLD



# IN A PC NEAR YOU

## TO BACK FEATURE

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES

### Crime Wave



#### Crime Wave™

Ein ergreifendes  
Detektiv-Drama

● Erstklassige Digitalisierungen  
echter Schauspieler und  
Modelle mit "Motion Graphics"™.

● Mit REAL SOUND™  
digitalisierte Sounds. Keine  
Zusatzgeräte erforderlich!  
● Szenarie in herausragender  
3D-Technik.

● Außerordentliche Tiefe und  
Spielbarkeit.  
● Atemberaubende Graphiken  
mit 256 Farben in VGA/MCGA.

Screen shots are only intended to be illustrative of the game  
play and not the screen graphics which vary considerably  
between different formats in quality and appearance and  
are subject to the computer's specifications.

**ACCESS**  
Software Incorporated



Mitgründer von Renegade ist die Schallplattenfirma Rhythm King Records. Renegade will sich durch ein völlig neues Konzept deutlich von den etablierten Software-Häusern abheben: Die Programmierer, Grafiker und Designer der Spiele sollen im Mittelpunkt stehen, und nicht die Firma, die sie veröffentlicht. Außerdem werden die Programmierer relativ großzügig mit einer Gewinnbeteiligung in Höhe von 50 Prozent entlohnt. Die Pressemitteilung zur Firmengründung faßt die Philosophie des Labels kurz und prägnant zusammen: "Renegade ist eine Spieleentwicklungsfirma, die von Programmierern, Designern und Künstlern geführt wird — nicht von Bürokraten."

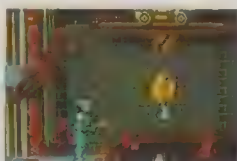
Die ersten beiden Spiele der rebellischen Firma, die 1991 erscheinen werden, stammen beide von den Bitmap Brothers. In **Magic Pockets** macht sich Bitmap Kid auf die Suche nach verlorenen Spielzeugen. Neben diesem niedlichen Actionspiel arbeiten die Bitmaps an dem Action-Adventure **Gods**. Vier Aufgaben müßt Ihr bewältigen, um Unsterblichkeit zu erlangen. Für jedes dieser Teilspele wird es mehrere Lösungswege geben.

## Strom

Das Newcomer-Label rund um das Programmiererteam Random Access zeigte die neuesten Versionen von vier Spielen, über die wir Euch bereits vor ein paar Ausgaben informiert: **Saint Dragon**, **SWIV**, **Rod Land** und **Big Run**. Vier weitere Programme sind für 1991 angekündigt worden. In **Double Dragon III: The Sacred Stones** sind die Prügelbrüder Billy und Jimmy mal wieder tretend und schlagend unterwegs. In **Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship** geht der gute alte Jetman auf Reisen. Bereits Anfang der 80er Jahre gab der kauzige Astronaut in zwei Spectrum-Spielen von Ultimate sein Computerspiel-Debüt. Abenteuerlich geht's in **Asylum** zu: Drei Helden mit verschiedenen Fähigkeiten müssen aus einem unheimlichen Gefängnis entkommen. **Brute Force** ist ein weiteres Prügelspiel im "Double Dragon"-Stil, bei dem gleich drei Spieler gleichzeitig böse Drogenhändler vertrimmen dürfen.



Millenium präsentiert gruselige "Horror Zombies" und den Unterwasserheld "James Pond" (Amiga)



Ocean präsentiert die Spiele zu den Filmen "Robocop 2" und "Nightbreed" (Amiga)



Aus der Spielhalle kommt "Narc"; in den Weltraum befördert Euch "Epic" (Amiga)



Schlag 11 Uhr am ersten Messetag gab Tom Watson die Gründung der neuen Software-Firma "Renegade" bekannt

## UBI Soft

Die Standcrew von UBI Soft wirkte am ersten Messetag sichtlich erschöpft. Kein Wunder, hatte sie ihren Stand eigenhändig in der Nacht auf Vordermann gebracht und die letzten Vorbereitungen für die Show getroffen.

Noch dieses Jahr stehen das Actionspiel **Ranx** und das Ac-

tion-Adventure **Back to the Gold Age** an. Für 1991 sind folgende Titel angekündigt: **Magic Land** (Strategie), **Pro Tennis Tour II** (Nachfolger zum Sportspiel "Great Courts") und das "Nectaris"-ähnliche Strategiespiel **Battle Isle**. Mächtig schnell geht's bei dem Autorennen **Jupiter's Masterdrive** zu. Auf 18 unterschiedlichen Pisten müßt Ihr Eure heißen Schlitten zum Sieg steuern.

## U.S. Gold

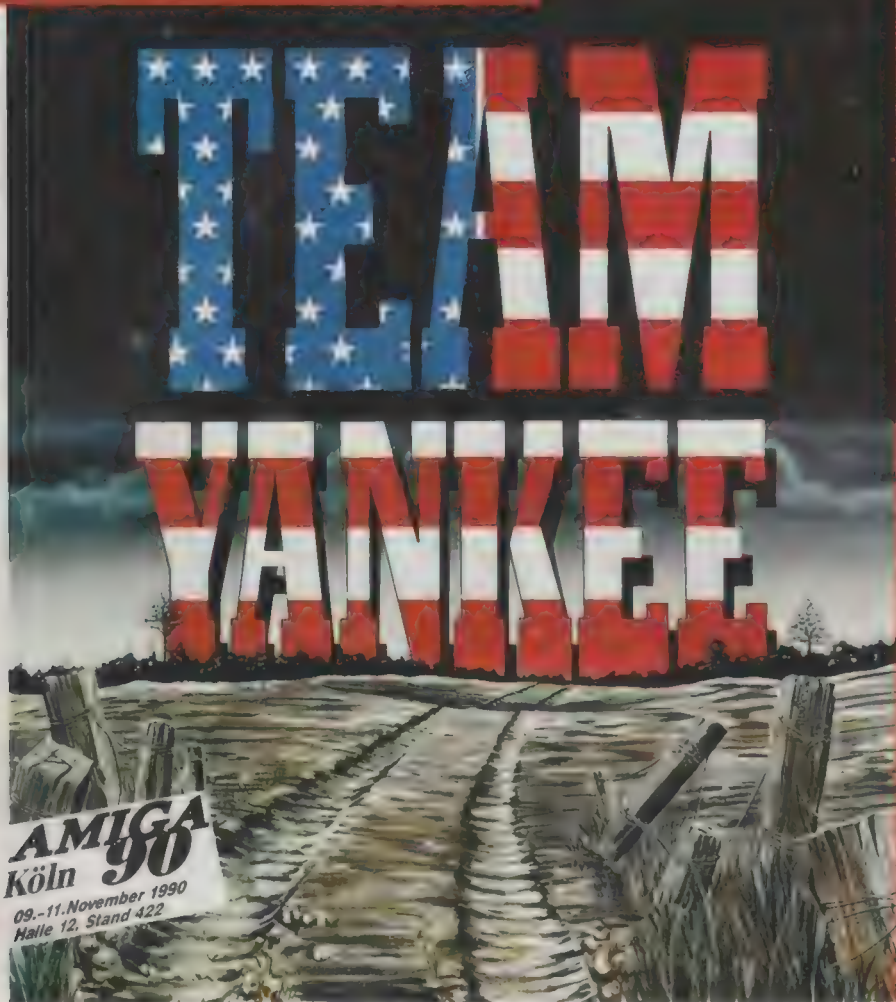
Was das Rangeln um die begehrten Umsatzen von Sega-Spielaautomaten angeht, hat U.S. Gold vorerst die Nase vorn. Quasi im Abonnement sicherte sich das Software-Haus durch einen langfristigen Vertrag die Rechte für die nächsten Sega-Titel. Wenn ein neuer Sega-Automat in den Spielhallen auftaucht, wird U.S. Gold ihn früher oder später auch für Heimcomputer umsetzen. Die ersten Früchte dieser Partnerschaft sind **E-Swat** und **Line of Fire**. **E-Swat** bietet harte Action für zwei Spieler: Als Mitglieder einer Spezialeinheit der Polizei müßt Ihr eine Metropole der Zukunft von Schurken befreien. Reichlich abgedroschen gestaltet sich das Geballer beim "Operation Wolf"-Verschnitt **Line of Fire**: Bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um Terroristen umzunieten.

Neben den Sega-Titeln stehen auch zwei neue Umsatzen von Capcom-Automaten an: Zum horizontal scrollenden Fliegegeballer **U.N. Squadron** gesellt sich **Strider 2**. Die neuen Abenteuer des Actionhelden Strider werden zuerst für Computer erscheinen; erst danach wird Capcom die Automatenversion in die Spielhallen bringen. Danach wird wahrscheinlich **Merc** erscheinen. Hier hat sich Capcom des Genres "Söldner schießt sich vertikal scrollend durch unwegsames Gelände" angenommen. Tauschig ist eine Filmilenz, die sich U.S. Gold kurz vor Messebeginn si-

Fortsetzung auf Seite 150



Strategie + Taktik



- Die Computerszenarien basieren auf dem gleichnamigen Roman von Harald Coyle und Tom Clancy.
- Die Umsetzung erfolgte durch das Programmerteam, das auch schon "Jagd auf Roter Oktober" entwickelt hat.
- Die Geländekarte und der viergeteilte Simultan-Kontrollbildschirm erleichtern die Übersicht. Das 60seitige Handbuch und die Bildschirmtexte sind natürlich in Deutsch.
- In Ihren Händen liegen Positionierung, strategische und taktische Vorgehensweise der Einheiten. Werden Sie Erfolgreich haben?

Für MS-DOS, Amiga und Atari ST.



United Software

United Software Programm



Im letzten Jahr sorgte eine Simulation für Furore, die so ganz anders war und sich wohlthuend vom übrigen Simulations-Einerlei abhob. Es ging eben nicht darum, irgendwelche martialischen Gerätschaften, wie Kampfbomber, Panzer oder U-Boote, heil durch die Weltkriege zu steuern. Im Gegenteil, die Grundidee war genial einfach und von überraschend friedlicher Natur: Mit "Sim City" gingen wir unter die Städteplaner, lernten vor dem Computer die Sorgen und Nöte eines Bürgermeisters kennen und erschufen so ganz nebenbei die Traumstadt der Zukunft — ohne Umweltverschmutzung, Verkehrsprobleme und steigender Kriminalitätsrate.

Das neue Simulationsprogramm von Maxis Soft geht da noch einen Schritt weiter. Jetzt müssen wir nicht mehr und nicht weniger als eine ganze Welt erschaffen! Die **POWER PLAY** warf einen ersten Blick auf die Macintosh-Version von "Sim Earth". Um die Besitzer von anderen Computertypen gleich wieder zu beruhigen: Auch für MS-DOS-PCs, Atari ST und Commodore Amiga sind Versionen in der Vorbereitung (kein Grund also, das System zu wechseln).

Um eine Vorstellung davon zu bekommen wie komplex ein Programm sein muß, das die gesamte Entwicklungsgeschichte eines Planeten mit allen Faktoren simuliert, sei hier nur auf den Zeitfaktor verwiesen. Allein die Entstehungsgeschichte der Erde erstreckt sich über die letzten 4,5 Milliarden Jahre. So werden in Zukunftsforschungs-Instituten für kybernetische Entwicklungsmodelle Computer, wie der "Cray" eingesetzt, die riesige Datenmengen bewältigen können. Selbst mit diesen Supercomputern können immer nur bestimmte Faktoren der Planetenentwicklung simuliert werden. Natürlich ist so ein Vorhaben auf einem Heimcomputer nur in Ansätzen durchführbar. Deshalb hat sich das Entwicklungsteam von Maxis Soft um den Programmierer Steve Beckert entschlossen, das Spiel in vier Bereiche zu unterteilen, um die anfallenden Datenmengen besser zu bewältigen.

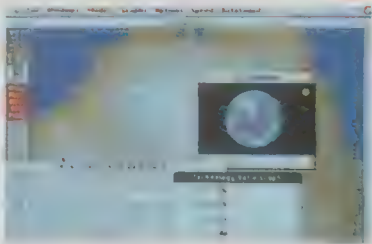
#### Die geologische Zeitskala:

Hier beschäftigen wir uns mit dem generellen Aufbau unseres Wunschplanetens. Wir konstruieren Kontinente; bestimmen ihre Drift auf dem langsam abkühlenden Magma



Wir basteln uns die Idealwelt: Magma und Meteorite gestalten die Erdoberfläche

# SIM EARTH DIE WELT AM DRAHT

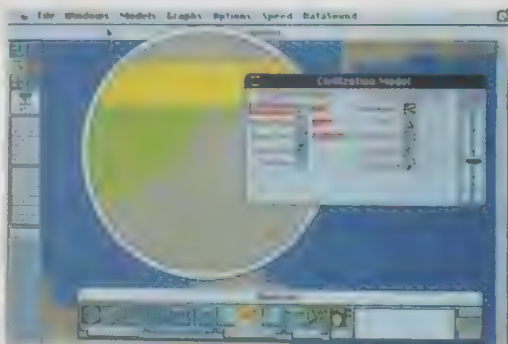


Informationen satt: Die Menüs lassen keine Fragen offen.

und legen die unterschiedlichen geologischen Formationen und Höhenstufen fest. Darf es vielleicht noch ein Ozean mehr sein? Kein Problem. Die Tiefe der Weltmeere wird ebenso festgelegt wie die atmosphärische Zusammensetzung. Übrigens ein wichtiger Faktor, will man später die Welt etwa mit Methan-atmenden Lebewesen bevölkern. Natürlich haben all diese Faktoren neben der jeweiligen Umlaufbahn des Planeten um die Sonne auch Auswirkungen auf das spätere Klima des Planeten.

#### Die evolutionäre Zeitskala:

Jetzt können wir unseren Planeten langsam mit den er-



Hat Eure Zivilisation schon das Atomzeitalter erreicht?





Ihr solltet der Atmosphäre etwas mehr Sauerstoff gönnen



In welche Bahnen lenkt Ihr die Weltgeschichte?



Erhöht Ihr die Temperatur der Ozeane, dann verändert sich auch die Tier- und Pflanzenwelt

**Wolltet Ihr schon immer einmal einen eigenen Planeten bauen? Dann seid Ihr bei Sim Earth, dem Nachfolger von Sim City, an der richtigen Adresse. Maxis-Softs neue Simulation im Anmarsch.**

sten Lebewesen ausstatten. Fangen wir einmal mit gewöhnlichen Einzellern an und schauen was passiert. Vielleicht hätten wir den Luftdruck doch nicht ganz so hoch ansetzen sollen. So wird das Leben niemals die Ozeane verlassen. Das könnte aber auch zu intelligenten Wasserbewohnern führen — eine ganz neue Entwicklungsperspektive. Waren unsere Eingriffe in die Natur erfolgreich und intelligentes Leben hat sich entwickelt, können wir uns dem nächsten Abschnitt zuwenden.

#### Die Zivilisationszeitskala:

Wir haben jetzt ca. 10000 Jahre Zeit, unsere Planetenbevölkerung auf eine passende technische Entwicklungsstufe zu bringen. Von der Erfindung des Rads bis zur Dampfmaschine. Hier wirkt sich na-

türlich aus, ob wir unseren Planeten mit genügend fossilen Brennstoffen ausgestattet haben. Wenn unsere Lebewesen nicht genug Kohle oder Erdöl finden, hält sich auch der technische Fortschritt in Grenzen.

#### Die Technologiezeitskala:

Hier werden die letzten 100 Jahre bis zur Gegenwart und darüber hinaus simuliert. Ziel und Aufgabe unserer Planeten- und Weltentwicklung ist die Weitergabe von Intelligenz an andere Planeten. Es muß uns also gelingen, so fortschrittliche Technologien zu entwickeln, daß ein Teil unserer Bevölkerung mit Raumschiffen zu anderen Planeten auswandert und dort eine neue Zivilisation aufbaut.

Neben einer Unzahl von sich gegenseitig beeinflussenden Umweltfaktoren bietet Sim Earth natürlich auch das, schon aus Sim City bekannte und beliebte Katastrophen-Menü. Hurrikane, Meteore, Flutwellen, Vulkanausbrüche und Kriege sind nur einige der kleinen Nettigkeiten.

Wer schon immer mal wissen wollte, wie sich ein oberirdischer Atomtest auf die Biomasse eines Planeten auswirkt, kommt an Sim Earth nicht vorbei. Die ersten Gestaltungsversuche in der Redaktion waren schon äußerst vielversprechend. Unsere Welt hatte zwar noch eine etwas krumme Erdachse, was sich negativ auf die Oberflächentemperatur auswirkt, trotzdem fühlten sich die ersten Tiere schon recht heimisch. Wenn nicht unvorhersehbare Schwierigkeiten auftreten sollten, ist mit der MS-DOS- und Macintosh-Version um die Weihnachtszeit zu rechnen.

Amiga- und Atari-Besitzer kommen erst im Frühjahr in den Genuß, einen eigenen Planeten zu bauen.

vw



# OPA IM ALL

**R**und 60 Jahre ist der Held Buck Rogers nun alt. Im Jahre 1929 erblickte er das Licht der Welt als futuristische Comic-Figur. Jahre später entdeckte Hollywood den strahlenden Burschen und machte einen abendfüllenden Kinofilm aus dem Zukunftsstoff. Natürlich durfte auch eine eigene TV-Serie nicht fehlen. Später wurde Buck in ein Rollenspielsystem der Firma TSR, (die auch die AD&D-Spiele machen) eingebaut.

Dank der Spezialisten von SSI darf nun Buck Rogers auch auf den Computern seine Abenteuer bestehen. Gute 60 Jahre nach seinem ersten Geburtstag erscheint der neueste Rollenspieltitel von SSI: "Buck Rogers: Countdown to Doomsday".

Im 25. Jahrhundert prügeln sich in unserem Sonnensystem zwei große politische Gruppen um die Macht: Die Finsterlinge der Organisation RAM und die guten (inklusive Buck Rogers) auf der Seite von NEO. In diesem Kampf braucht NEO jede Unterstützung, so dürft Ihr mit einer sechsköpfigen Rollenspielparty in den ewigen Zwiist zwischen Gut und Böse eingreifen.

Das Spielsystem ist dem der AD&D-Fantasspiele (Pool of Radiance, Secret of the Silverblade) sehr ähnlich. Aus verschiedenen Rassen (Menschen, Marsianer, Venusianer und genetische Mutationen) und verschiedenen Klassen (Krieger, Pilot, Doktor, Ingenieur) dürft Ihr Eure Traummannschaft zusammenwerfeln. Zu den normalen Charakterwerten wie Stärke und Intelligenz kommt nun noch ein Skill-System (spezielle Fähigkeiten wie z.B. das Kämpfen bei Schwerelosigkeit) hinzu. Neu sind auch die Waffen und Aus-



Statt Schlössern und Burgen gibt es jetzt Raumstationen (MS-DOS/EGA)

Im Dschungel ist der Teufel los: Die bösen RAM-Buben haben die Venus besetzt (MS-DOS/EGA)

rüstungsgegenstände, die dem Szenario angepaßt sind. Da gibt's Lichtschwerter, fette Lasergewehre, Raketen und Raumanzüge. Statt der Magie gibt es nun die Skills und spezielle Gegenstände (statt Feuerball die Handgranate). Anstelle von Orks und Drachen findet Ihr nun Roboter und Genmonster. Zusätzlich zum taktischen Kampfgetümmel auf Planeten finden auch zünftige Raumschlachten im Weltall statt.

Buck Rogers wird voraussichtlich Anfang November für PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und C 64 werden folgen. Auf PCs wird Buck Rogers neben CGA und EGA auch VGA ausnutzen. Übrigens erscheint das Spiel mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch. mh

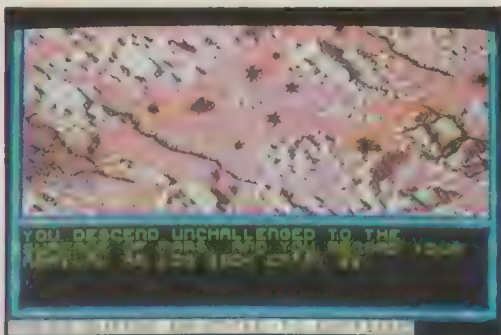


**Buck Rogers, Comic- und Filmheld, erlebt nun harte Abenteuer auch auf dem Bildschirm heimischer Computer. Exklusiv konnten wir einen Blick auf das aktuelle SF-Rollenspiel aus dem Hause SSI werfen.**

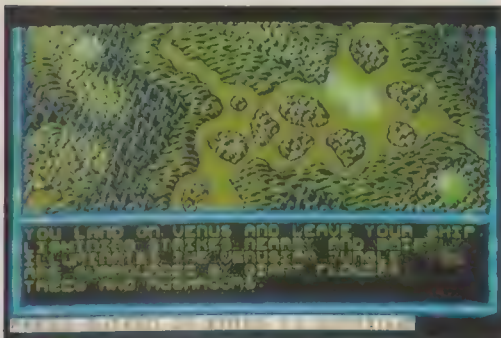




Heiße Raumschlachten im Weltall (MS-DOS/EGA)



Geheimnis auf dem Mars: Sind die Einwohner wirklich grün? (MS-DOS/EGA)



Auf der Venus: eine Übersicht und im Kampfgetummel (MS-DOS/EGA)



## BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

### ST & AMIGA

	ST	AM
Budokan	77 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Castle Master	52 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Damodes	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Dragonflight	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Emlyn Hint Soccer	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
F-19 Stealth II	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
F-29 Retaliator	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Flood	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1*	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>

Indy Jones Advent.	69 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Italy 1990 Winner	52 <sup>95</sup>	52 <sup>95</sup>
Kick Off 2	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Klax	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Last Ninja 2	64 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>

Legend of a Hero	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 3*	94 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Loom	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Midwinter	69 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>

Pipe Mania	49 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Pirates	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Player Manager	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Police Quest 2*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Pool of Radiance	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Projectyle	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Rainbow Islands	52 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Resolution 101	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Rick Dangerous 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Rings of Medusa	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Sim City	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Starflight	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Their Finest Hour	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Tiebreak	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Turrican	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>

Wings (Championship)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

### IBM PC

	3.5"	5.25"
Railroad Tycoon	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Search for the King	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Starflight 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Their Finest Hour	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Ultima VI*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Wayne Gretzky Hockey	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>

### Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!  
Rick Rogers, Dragon Wars, Ishido, Immortal, Jack Nicklaus Unlimited Golf, Wings of Fury, WonderLand

### SUPER-SCHNÄPPCHEN

Für den Super-Schnäppchen-Kunden

### ATARI ST

Arena, Bad Cat, Blood Money, Captain Flaz, Deja Vu, Pacmania, Rockford, Super Hang-On, Terrapods, Triples, Unimorph, Wildcat	(je 19 <sup>95</sup> )
--	------------------------

3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Oil Imperium, Silent Service	(je 24 <sup>95</sup> )
--	------------------------

### AMIGA

Archipelago, Bael, Ballistics, Barbarian 2, Captain Blood, Chessmaster 2000, Deluxe Paint, Deluxe Print, Dynamite Ditz, Hawkery, Hyperforce, Menace, Pacmania, Roller Coaster, Scramble Sports, Space Harrier 2, Star Ray, Steez, Typhoon Thompson	(je 24 <sup>95</sup> )
--	------------------------

3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Photon Paint, Silent Service, Trial 2	(je 24 <sup>95</sup> )
---	------------------------

### C-64

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empires strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremis, Kokotoni, Legacy of the Ancients, Scramble Sports, Sinsbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 9 <sup>95</sup> )
---	-----------------------



Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erprobten Leistungen.

Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer bei nicht gebrauchten und/oder ungenutzten).

Durch unser großes Sortiment sind alle abgelaufenen Spiele zu einem sehr günstigen Preis erhältlich. Diese Produkte werden bei Drucklegung noch nicht von Vorrat, deren Preisangabe erfolgt nach Vorhanden.

Schnelle Einweisung auf Installation ist bei allen unseren Commodore-Produkten im Lieferumfang. American-Software-Produkte (Atari XL/XL2, C-16, Plus) sind.

Öffentliche Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Rücknahme.

Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die den Inhalt vor Beschädigung oder Verfall schützt.

Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt bei jeder Bestellung bei.

Als unser bester Kunde mit DM 150,- oder 5 Jähr. kein Porto & Verpackung frei, ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Interne und Preisänderungen vorbehalten. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenlernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen  
0241/32651-42 · Fax 0241/32654





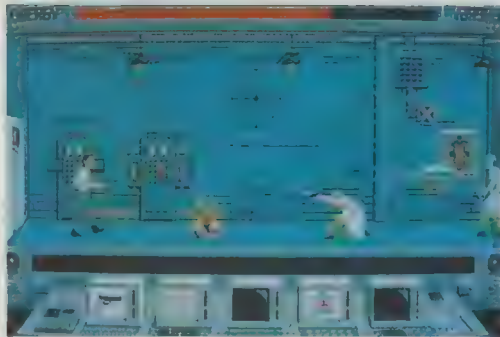
Harte Fauste und wilde Monster: "No Exit" (MS-DOS/VGA)



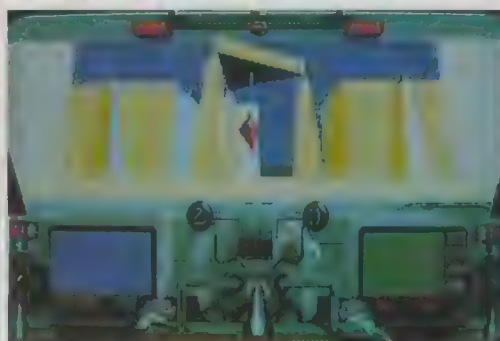
**Coktel Vision, einschlägig bekannt durch das denkwürdige Erotikon "Emanuelle", bläst erneut zum Angriff auf unsere Sinne. Die "Geisha" lockt vor den Computer.**



Das Adventure "Geisha" ist nichts für prude Naturen (MS-DOS/VGA)



Nur harte Männer haben in "Cougar Force" Chancen (MS-DOS/VGA)



Das "Galactic Empire" liegt in Ihren Händen (MS-DOS/VGA)

**D**as französische Software-Haus Coktel Vision lud nach Paris zur Präsentation der neuesten Computerspiele. Die Erotikspezialisten Michael Hengst und Volker Weitz flogen in die Seine-Metropole und ließen sich überraschen.

Besonders groß war die Spannung natürlich bei dem offiziellen Nachfolger von "Emanuelle". Auch bei Geisha zeichnet wieder die Programmiererin Muriel Tramis verantwortlich für Konzeption und Inhalt.

Im Spiel wird Ihre Freundin Eve von finsternen Yakuza, einer Art japanischer Mafia, in das Vergnügungsviertel von Tokio verschleppt. Eve ist eine derart heiße Braut, daß dort nach ihrem Vorbild erotische Roboter entwickelt werden sollen. Das geht ihnen natürlich gewaltig gegen den Strich. So machen Sie sich auf, um das flotte Model aus den Klauen der Yakuza zu befreien. In dem Anklick-Adventure gibt es natürlich reichlich Gelegenheit mehr oder minder leicht bekleidete Damen zu bewundern (ist sie's nun oder nicht?). Aufgelockert wird der Erotikmix

durch kleine Action-Einlagen und ein "sehr" seltsames Kartenspiel.

Im wenig erotischen Action-Adventure **Cougar Force** müssen wir als Geheimagent auf einem mittelamerikanischen Eiland nach dem Rechten sehen. Das Spiel ist eine Mischung aus Rennspiel, Flugsimulator und Plattformspele.

Einen Ausflug ins Rollenspielgenre wagt Coktel Vision mit **Galactic Empire**. Auf dem Planeten Ether tobt ein alles vernichtender Bürgerkrieg. In der 3D-Landschaft heißt es eifrig Konversation mit den Einwohnern machen. Nur so erhält man wichtige Informationen. Natürlich kommen auch kriegerische Naturen zu ihrem Recht und haben ausgiebig Gelegenheit die Laser sprechen zu lassen.

**No Exit** schließlich bietet harte Action-Kost. Zwei Spieler können sich nach allen Regeln der Kampfkunst die Köpfe einhauen. Alle Spiele von Coktel Vision werden zuerst in der MS-DOS-Version auf den Markt kommen. Umsetzungen für den Atari ST und den Amiga sind in Vorbereitung. **vw**



# DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM\* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.



\* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.  
Achtung: Du benötigst bereits eine Maschine mit 1 Mbyte, bevor Du hier noch das Programmierst!

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.



Ende September erhältlich  
1 Mib RAM benötigt.  
Amiga/Atari ST.

**ELECTRONIC ARTS** (TM)

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.



# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Italy 1990	U.S.G.
2. Last Ninja	Atari
3. Pro Boxing	C. Kle
4. Paperboy	Electronic
5. Manchester United	Electronic
6. World Cup 90	Electronic
7. Quattro Sports	Electronic
8. Dragon's Lair	Electronic
9. Football Manager	Atari
10. Vogt's Great Escape	Atari



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2. PGA Tour Golf	Electronic Arts
3. Railroad Tycoon	Microprose
4. Populous	Electronic Arts
5. Secrets of the Silver Blades	SSI
6. Their finest hour	Electronic Games
7. Ultima VI	Origin
8. Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
9. Conquest of Camelot	Santa
10. M1 Tank Platoon	Microprose



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Final Fantasy III	Nintendo	Square
3. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4. Red Alarm	Game Boy	Capcom
5. Ninja Lu Ryu	Nintendo	Tecmo
6. Quix	Game Boy	Nintendo
7. Maniac Pro Wrestling	PC Engine	Huffman
8. Quix	Game Boy	Konami
9. ST Gundam	Game Boy	Bandai
10. Thunderforce III	Mega Drive	Techno Soft



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Final Fantasy III	Nintendo	Square
2. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
3. Red Alarm	Game Boy	Capcom
4. Ninja Lu Ryu	Nintendo	Tecmo
5. Quix	Game Boy	Nintendo
6. Maniac Pro Wrestling	PC Engine	Huffman
7. Quix	Game Boy	Konami
8. ST Gundam	Game Boy	Bandai
9. Thunderforce III	Mega Drive	Techno Soft
10. Dragon Quest III	Nintendo	Enix

## LESER-HITS

TITEL	
1. (2) Indy III	
2. (1) Pirates	
3. (3) Populous	
4. (5) Kick Off	
5. (9) Their Finest Hour	
6. (6) Sim City	
7. (7) Zak McKracken	
8. (4) Rainbow Islands	
9. (18) Dungeon Master	
10. (10) Maniac Mansion	
11. (11) Turrican	
12. (15) Oil Imperium	
13. (12) Ultima VI	
14. (16) F-16 Falcon	
15. (13) Champions of Krynn	
16. (19) Klax	
17. (13) Starflight I	
18. (—) It came from the desert	
19. (14) Xenon II	
20. (—) Kick Off II	

Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Zusätzlich informieren wir Euch über den Stand der aktuellen, internationalen Spielhitparaden.

Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigelegte Mitmachkarte zu-

rückschicken (Ihr findet sie auf Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein **Sega Master System** und fünf Spielmodule, die uns freundlicherweise von der Firma **Rushware** aus Kaarst zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall das Kärtchen abzusenden. Hier noch einmal unsere Adresse:

**POWER PLAY**  
Redaktion  
Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

### Die Gewinner der letzten Ausgabe

Die VHS-Musikvideos hat gewonnen Fabian Kretmer aus Böhl-Ingelheim. Je ein Spiel geht an: Helmut Kempkens aus Düsseldorf, Stefan Schaele aus Rottenberg, Benjamin Krause aus Berlin, Marc Hövelmann aus Unna und Ingo J. Huzewski aus Köln.



# ATTACK

## TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11. Monat
Microprose	35. Monat
Electronic Arts	16. Monat
Anco	15. Monat
Lucasfilm Games	8. Monat
Maxis	10. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
Ocean	5. Monat
FTL	24. Monat
Lucasfilm Games	31. Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Freeline	3. Monat
Origin	2. Monat
Spectrum Holobyte	19. Monat
SSI	2. Monat
Tengen	2. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Cinemaware	6. Monat
Imageworks	11. Monat
Anco	2. Monat

## Finsame INSEL

Dungeon Master  
Populous  
Backlash  
Alternate Reality  
Uridium



Auch er ist vom Spielevirus befallen. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke besitzt einen Atari ST, bei dem er gerne die Maus knirschen läßt. Weiter so, Rolf!

## RUSHWARE

Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2  
Tel. 02101/6070

## VERKAUFS HITS

### 1. Legend of Faerghall

Relios

### 2. Their finest Hour

Lucasfilm Games

### 3. Imperium

Electronic Arts

### 4. Turncan

Rainbow Arts

### 5. Loom

Lucasfilm Games

### 6. Ultima VI

Origin

### 7. Secret of the Silver Blades

SSI

### 8. Kick Off

Anco

### 9. Unreal

Ultimate

### 10. Attack Submarine Simulator

Electronic Arts

## Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. G-Lock	Sega
3. Tetris	Sega
4. Colums	Sega
5. Super Monaco Grand Prix	Sega

## Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. WWF Superstars	Technos
3. Hatris	Video Systems
4. Line of Fire	Sega
5. S.T.U.N. Runner	Atari Games

## Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Fight	Capcom
2. Snowbrothers	Tecmo
3. Klax	Atari Games
4. Hatris	Video Systems
5. Parodius	Konami

## LESER-HITS LESER-HITS LESER

### Amiga

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Kick Off
4. Populous
5. Rainbow Islands

### Atari ST

1. Populous
2. Dungeon Master
3. Chaos strikes back
4. Kick Off
5. Indiana Jones and the last Crusade

### C 64

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Maniac Mansion
5. Oil Imperium

### MS-DOS

1. Indiana Jones and the last Crusade
2. Ultima VI
3. Pirates
4. Their finest hour
5. Populous

### PC-Engine

1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Tiger Hell
5. World Court Tennis

### Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Golden Axe
3. Fantasy Star II
4. Thunder Force III
5. Afterburner

### Sega Master

1. Wonderboy III
2. Fantasy Star I
3. Golden Axe
4. R-Type
5. Tennis Ace

### Nintendo

1. Zelda II
2. Simon's Quest
3. Super Mario Bros. II
4. Tetris
5. M. Tyson's-Punch Out

## LESER-HITS LESER-HITS LESER



## DYNAMISCHER DOPPELDECKER

# Wings

**C**inemaware ist wieder da. Nach dem Sportspektakel "TV-Sports Basketball" und dem Insektendrama "It came from the Desert" gehen die Programmierer von Cinemaware mit "Wings" in die Luft. Ihr spielt in Wings einen amerikanischen Piloten im ersten Weltkrieg. Anno 1916 ist die Fliegerwelt noch in Ordnung und wird von ritterlichen Tugenden geführt. Treffen sich feindliche Piloten am Himmel, winkt man sich erst freundlich zu und bringt sich dann um. Das gegenseitige Abmurksen am Himmel wird nicht durch elektronischen Firlefanz beeinträchtigt: Kein Radar, keine Lenkraketen und keine modernen Abwehrsysteme stören das klassische Duell am französischen Himmel.

Cinemaware hat das blutige Luftschlachtdrama filmartig verpackt; wer sich mit seinem Doppeldecker in die Luft erhebt, wird an alte Hollywood-Streifen erinnert. Nicht nur, daß Ihr Euch mit deutschen Dreideckerpiloten in feinsten 3D-Grafik am Himmel herumerschlägt. Auch Bombenangriffe müssen geflogen werden. Hier seht Ihr Euren Doppeldecker aus einer Vogelperspektive, während die Landschaft inklusive der Ziele von oben nach unten scrollt. Neben den militärischen Zielen stehen auch die eine oder andere Sanitätsbaracke in der Landschaft herum.



Da hat auch der freundliche Gruß nicht geholfen: Angeschossen und mit brennendem Motor schmiert die Kiste ab.

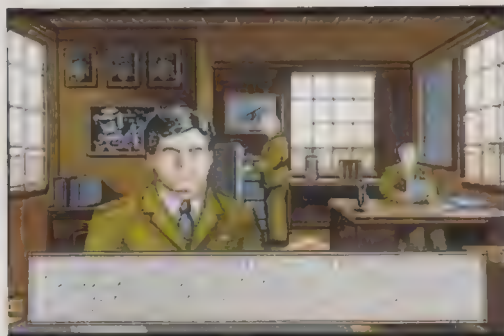
Trefft Ihr ein solches Gebäude, wird das mit Punkteabzug bestraft. Zusätzlich gibt es Missionen, in denen das Spielgeschehen aus einer Diagonalansicht gezeigt wird. Hier fliegt Ihr im Tiefflug über feindliches Gebiet und müßt Fahrzeugkolonnen und Infanteristen mit dem Maschinengewehr beharken. Am Ende solcher Aufträge werden abgegebene Schüsse

mit der Anzahl der feindlichen Verluste verglichen. Habt Ihr einen bestimmten Schadensprozentsatz nicht erreicht, war der Auftrag ein Mißerfolg.

Unterbrochen werden die Kampfeinsätze durch Tagebucheintragen, die Euer fiktiver Pilot vornimmt und Meldungen über abgeschossene Staffelm Kameraden und eventuelle Neuzugänge. Dies ist

wichtig, denn in den 3D-Flugsequenzen seid Ihr meistens nicht alleine am Himmel, sondern es begleiten Euch Maschinen aus der eigenen Einheit. Erfüllt Ihr die Aufträge zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten, winken nicht nur Beförderungen, sondern auch der eine oder andere Orden.

Bevor Ihr die Fliegerheldkarriere startet, dürft Ihr Euch ei-



Willkommen im Club: der Kommandant (Amiga)



Da rattern die MGs: im Tiefflug über Feindesland (Amiga)





(Amiga)

nen schmissigen Namen für Euren Helden aussuchen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel müssen nun Punkte auf vier Fähigkeiten des Fliegers verteilt werden. Wer möchte, darf so einen Piloten basteln, der zwar fliegt wie ein junger Gott, aber mit dem MG kein Scheunentor trifft. Im Laufe Eurer Einsätze verändern sich die entsprechenden Skills. Danach geht's nicht sofort an die Front, sondern Ihr müßt Euch erst qualifizieren. Per Zufall wird ein Trainingsauftrag vergeben, erst wenn Ihr diesen

zur Zufriedenheit erledigt, werdet Ihr nach Frankreich geschickt.

Das beiliegende Handbuch übrigens komplett in Deutsch, die Texte am Schirm sind allerdings in Englisch. Neben den beiden Disketten und der Bedienungsanleitung findet der heimische Pilot ein kleines Büchlein (ebenfalls in Deutsch) mit historischen Anekdoten, technischen Daten und Kommentaren alter Piloten aus dem ersten Weltkrieg. Die Amiga-Version benötigt 1 MByte RAM-Speicher. **mh**

Man merkt, daß Cinemaware nchtige Drehbücher für ihre Spiele schreiben — die Kinoatmosphäre, die mich schon bei "It came from the desert" packte, sorgt auch bei "Wings" für die nötige Faszination. Die Kiste selbst läßt sich unproblematisch steuern. Was bei Wings für den nötigen Biß sorgt, sind die geg-



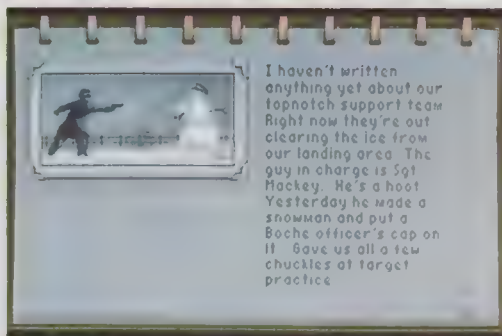
nerischen Piloten. Doch leider läßt nach einiger Zeit die Motivation spürbar nach. Drei Action-Sequenzen sind einfach nicht genug, auch wenn sie sich noch so gut spielen. Da es in Wings streckenweise nicht gerade zimmerlich zugeht, sollten friedliebende Naturen vor dem Kauf probieren.

## POWER TESTS

# COMPUTER-SPIELE



Ende einer Fliegerkarriere: das Begräbnis (Amiga)



Das Tagebuch des eigenen Piloten (Amiga)

Der Seidenschal flattert stilvoll im Wind, der Propeller brummt munter vor sich hin und die Sonne lacht vom Himmel: Es könnte ein gemütlicher Sonntagnachmittagsflug werden, wenn nicht plötzlich mit einem schrillen Jaulen MG-Salven meinen Doppeldecker durchlöcheren. Der "rote Baron" hat mich kalt erwischt. Mit brennendem Motor kommt meine Kiste mit Mühe und Not auf einem Rübenacker zum Stehen — schon wieder abgeschossen. Wer Cinemaware's "Wings" spielt, fühlt sich fast schon körperlich in das Cockpit eines Uraltflugzeuges anno 1916 versetzt. Stilvolle Grafiken zwi-



schen den Action-Sequenzen geben Wings den richtigen "Film-Touch". Zu den tollen Bildern kommt ein tadelloser Digsound, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Neben guter Steuerung sorgen die hervorragenden Computer-

gegner für die nötige Kurzweil — leider nur für recht kurze Zeit. Hat man alles gesehen und alle Aufträge gespielt wird's etwas öde. Zarte Gemüter sollten die Finger von Wings lassen. Infanteristen, die am Wegesrand blutend und mit Diggestöhnen zusammenbrechen und eine teilweise (englische) harte Sprache sind nicht jedermanns Geschmack.

**STECKBRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Cinemaware, Zirkapreis: 100 Mark

**MS-DOS**

In Vorbereitung

**AMIGA**

Grafik: 80% Sound: 77%

**75%**

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant



## BESTIALISCH TEUER

# Shadow of the Beast II

**E**inst warst Du der Sklave der furchtbaren Bestie, doch Du besiegest nach langem Kampf die unheilvolle Kreatur, welche Dich geknechtet hatte. Aber die bösen Mächte ruhen nicht, sondern sinnen auf Rache — man könnte auch sagen: Die Programmierer ruhen nicht und sinnen auf die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels. Nach dem Aufsehen, das *Psygnosis'* Grafikspektakel "Shadow of the Beast" erregte, war es nur eine Frage der Zeit, bis der Nachfolger erscheinen würde. In "Shadow of the Beast II" rächt sich der Oberschurke auf hinterhältigste Art: Er kidnapt die den Windeln noch nicht entwachsene Schwester des Helden frisch aus der Wiege. Soviel Schlechtigkeit hält kein Spieler aus und so macht Ihr Euch auf

den langen Weg, um das Beast aufzustöbern und endgültig zu vernichten.

Euer Sprite läuft durch verschiedene Landschaftsab-schritte, in denen es in bewährter Manier viele kleine und einige sehr große Monster zu besiegen gibt. Neben dem üblichen Gemetzel erwarten Euch auch ein paar neue Features. Ihr könnt bis zu vier verschiedene Waffen und andere nützliche Gegenstände bei Euch tragen und zwischen ihnen umschalten; gegen Geld und Freundlichkeit darf man sich neue Todschatzmedien dazu-kaufen. Ihr könnt andere Spielfiguren bestechen und ihnen sogar Fragen stellen, die in Englisch eingetippt werden müssen. Die farbenprächtige Grafik hat ihren Preis: Vor, nach und während des Spiels



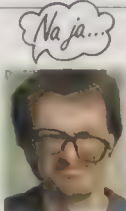
Wütend walzt sich der wandelnde Wüterich durch windige Wildnis. Nicht alle sind ihm wohlgesonnen (Amiga).

wird immer wieder mal recht lang nachgeladen, um neue Grafik- und Sounddaten ins RAM zu schaufeln.

Wie schon beim ersten Beast-Programm, findet man neben den beiden Spieldisketten als

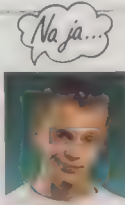
kleidsame Beigabe ein schwarzes T-Shirt in der Packung. Es enthält als farbigen Aufdruck das Covermotiv des englischen Fantasy-Künstlers und *Psygnosis'* Haus-Illustrators Roger Dean. **hi**

Man nimmt zwei Disketten mit einem Actionspiel, steckt sie in eine besonders große Packung, legt ein T-Shirt bei und verlangt über 100 Mark dafür — was soll denn der Quatsch? Wenn ich mir ein T-Shirt kaufen will, dann kaufe ich mir ein T-Shirt; will ich ein Spiel, kaufe ich mir ein Spiel, dessen Preis durch solche Beigaben bitte schön nicht ins Astronomische aufgebläht wird. Die Grafik von "Beast II" ist abwechslungsreicher als beim Vorgänger, sieht aber nicht ganz so spektakulär aus. Auch bei der Musik gibt's eher Rückschritte zu vermeiden. Einzig das hervor-



ragende Intro sorgt für offene Münder: das Spielprinzip verursacht eher gerümpfte Nasen. Beast II ist von Anfang an sehr schwer und hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Die skurrile Idee, daß man mit einigen Spielfiguren plaudern kann, geht nach hinten los. Das Rumgetippe an der Tastatur stört die Action und ist keine große Bereicherung. Ich habe mich über das Programm mächtig geärgert. Gewisse Software-Firmen sollten aufhören, mit spielerisch willkürigen Titeln den Leuten viel Geld aus der Tasche ziehen zu wollen

Da freut sich das Disketten-Laufwerk. Viel Digsound und massig Grafik, viel Intro, viel Nachspann... das großartige Spiel sucht man zwischen den langen Ladezeiten allerdings vergeblich. Technisch ist "Beast II" natürlich beeindruckend, spielerisch jedoch äußerst frustrierend. Ein einziges Leben, um 3,5 MByte schwierigsten Action-Adventure zu überstehen? Zum Glück bietet einem das Programm gleich zu Beginn an, die



langatmige Game-Over-Sequenz (mit säuselnden Ethno-Klängen und schmalzigem Gitarrensolo) auszuschalten. So ist es im Gegensatz zum Vorgänger wenigstens möglich, ohne weitere Wartezeiten neu durchzustarten. Die hübsche Aufmachung motiviert teilweise schon, auch unfairste Hürden noch einmal anzugehen. Doch selbst wenn ich das schicke T-Shirt trage, macht mir "Beast II" eigentlich nur wenig Spaß

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Psygnosis, Zirk-Preis: 110 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**37%**

Grafik: 77%

Sound: 59%

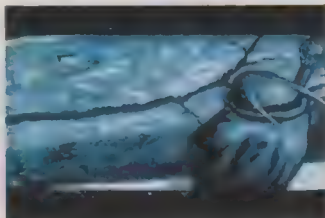
Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



Drei Szenen aus dem Intro, das spannende Gruselstimmung verbreitet und lange Ladezeiten verursacht (Amiga)



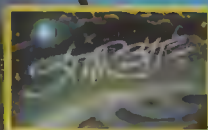
# INVEST

*Es gibt tausend Wege reich zu werden*



Vertrieb: **BONJCO**

Am Sudpark 12  
6092 Keisterbüch  
Tel: 06107/76060



Vertrieb: **BONJCO**  
Am Sudpark 12  
6092 Keisterbüch  
Tel: 06107/76060

Leit 06107/76060  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto





Sturzgerade in die Hölle... (Amiga)



Die schutzbedürftigen Kapseln kullern auf dem Boden (Amiga)

## TANZ DER TEUFEL

## Satan

**A**lles wie gehabt: In einer anderen Welt zu einer anderen Zeit mußt Du in der Rolle eines mächtigen Kriegers eine Anzahl Zauberer aus der Gewalt des Oberbösewichts Satan befreien.

"Satan", entwickelt von "Game Over"-Programmierer Sancho, ist in zwei, grafisch recht unterschiedliche Plattformspielen unterteilt. Zuerst gilt es, in düsteren Gewölbten eine Reihe von Monstern aufzumischen, danach muß man (in einen axtschwingenden Magier "transformiert") gegen Satan selbst antreten. Einzelne Zauberer

aus seinen Klauen zu befreien ist nicht schwierig, zudem ein gut sortierter Einzelhändler diverse Waffen, Schilde und "Satan-Scanner" anbietet. Gemein ist nur, daß der Oberteufel nach jeder ihm zugefügten Niederlage eine noch kampfstärkere Gestalt annimmt. Gescrollt wird in alle Richtungen, Bonusgegenstände und Extrawaffen sorgen fürs körperliche Wohlbefinden des Helden, während stupide auf- und abmarschierende Monster Plattformen und Gänge bevölkern. Da läßt nicht nur Capcom's "Black Tiger" grüßen... *wi*

Originalität scheint für die spanischen Entwickler ein Fremdwort zu sein, spielbarer als viele der Vorbilder ist Satan jedoch. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig, nur die ständig von neuem auftauchenden Gegner sorgen für schlechte Stimmung. Einen kleinen Abschnitt des Bildschirms nur für Sekunden von

*Geht so*



Monstern zu säubern ist leider unmöglich. Grafisch haben Amiga- und ST-Version klar die Nase vorn. Erstere enthält sogar Musik der englischen "Maniacs of Noise". Aber auch C64- und MS-DOS-Benutzer werden ganz ordent-

lich bedient: Selbst auf langsamen PCs macht Satan eine gute Figur

## KEINE RENTE FÜR DEFENDER

## Anarchy

**W**o Weltraumanarchisten wüten, ist niemand sicher. Auf einer Welt links hinter dem Orion toben ganze Flotten bössartiger Rabatzmacher über die Planetenoberfläche. Die Regierungsmitglieder, hinter denen die Anarchistensippe her ist, warten in Rettungskapseln darauf, abgeholt zu werden. Mit einem flotten Atmosphärenflitzer fliegt Ihr über die Landschaft, um die Kapseln inzwischen vor den Angreifern zu schützen. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts, die Gegner tauchen in Wellen auf und denkt man

sich die Hintergrundgeschichte weg, bleibt ein Abklatsch des legendären "Defender" übrig. Im Vergleich zu dem steinalten Balleropa hat Anarchy noch ein paar Extras zu bieten. Neben stärkeren Geschützen gibt es einen transportablen Schutzschirm, mit dem Ihr eine Kapsel Eurer Wahl gegen die Entführung schützen könnt. Im Prinzip spielt sich alles sehr defendermäßig: Mit Habichtsblick mustert man seinen Radschirm und fliegt mal nach links, mal nach rechts, um die Kapseln zu verteidigen. *hl*

Die Idee mit dem Schildextra, durch das man einzelne Kapseln schützen kann, erzeugt eine nette taktische Note (welche Kapsel schützt, und wo muß ich "von Hand" verteidigen?). Das saubere Scrolling und die wechselnden Hintergrundgrafiken sind o.k. und werden den alten Defender schon mochte, hat

*Geht so*



durchaus Grund zur Freude. Die wird aber ab dem dritten Level durch unkontrollierte Auswüchse bei der Gegnerschar versalzen: Horden hartnäckiger Mini-Sprites heften sich in solch gruseliger Anzahl an Eure Fersen, daß die spielerische Linie untergeht. Nett geklaut, aber das Vorbild bleibt unerreich.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Dinamic, Zirkas-Preis: 75 Mark

**MS-DOS 56%**

Grafik: 54% Sound: 18%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 61%**

Grafik: 62% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA 61%**

Grafik: 62% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

**C 64 62%**

Grafik: 59% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Psychapse, Zirkas-Preis: 65 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 44%**

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer

**C 64**

nicht geplant



Made in China!

# ISHIDO

## The Way of Stones



**AMIGA**  
**Köln 90**

09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

Einen guten Überblick, Geduld und eine gehörige Portion strategisches Denken sollten Sie mitbringen. Für die Spannung sorgt ISHIDO. Lassen Sie sich von dieser Variante fernöstlicher Legespiele herausfordern!



„Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten  
Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß“.

Heinrich Lenhardt  
Power Play

Für Amiga und MS-DOS.

ACCOLADE

Two  
Thumbs  
Up for  
Ishido

"Flawless  
Ishido is  
a first-class  
strategy game  
in the  
'a minute to  
learn,  
a lifetime to  
master'  
tradition."

MAX LUTER

"It is the very  
simplicity  
of this game  
that makes it so  
powerful"

PL GAMERS

"One of the most  
gameplay games  
I've ever seen"

ELIOT

JOHN

JOHN

"I wouldn't  
tear myself  
away from it  
I recommend  
Ishido without  
hesitation"

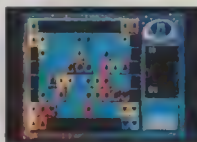
POWER PLAY

"The kind of  
program that  
makes you  
have through  
hundreds of  
hours of play"

AMIGA GAMERS  
AND  
MS-DOS

"The graphics  
are outstanding,  
the sounds are  
particularly  
satisfying"

HUNTER  
COMPUTING



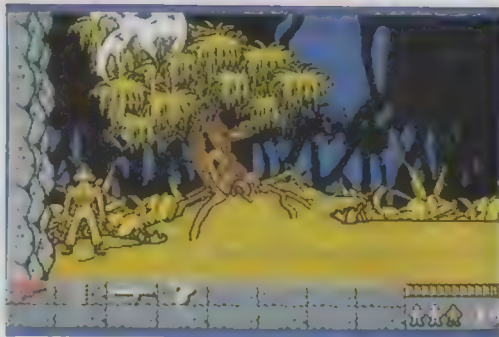
United Software

Das ideale Programm





Mit der "Höllenkatz" auf Feindflug im Pazifik (Amiga)



Da steh' ich nun, ich armer Tor... (Amiga)

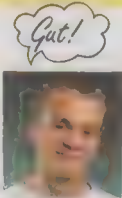
## WINGS' KLEINER BRUDER

## Wings of Fury

In "Wings of Fury" klettern Sie ins Cockpit einer schneidigen F6F "Hellcat", dem vielleicht besten Jagdbomber des 2. Weltkriegs. Der Flugzeugträger USS Wasp ist Ausgangs- und Endpunkt Ihrer "Hit'n'Run"-Flüge gegen japanische Stützpunkte im Pazifik. Auf der Wasp wird Ihr Flieger auch aufgetankt und mit Bomben, Raketen oder einem Torpedo bestückt. Die ersten Flüge sind noch relativ einfach zu überleben: Starten, eine kleine Insel anfliegen, Baracken und Flugabwehreinrichtungen ausbomben, flüchtende

Japaner mit den Bord-MGs niedermähen und zum Träger zurückkehren. Später werden Sie auf Ihren Missionen auch mit feindlichen Jägern, Kriegsschiffen und Flak-Bunkern konfrontiert. Als Belohnung winken Beförderungen und weitere, schwierigere Aufträge. Wer bei Wings ein simples Action-Spektakel erwartet, sieht sich getäuscht: Die Joystick-Steuerung ist komplex, das horizontal scrollende Spielfeld gibt's in zwei Maßstäben und auch einzelne Feinde sind dem eigenen Flieger durchaus gewachsen. wi

Dachte ich aufgrund erster Bildschirmfotos an einen einfachen, actionhaltigen P-47 Verschnitt, wurde ich schon während des ersten Take-Offs eines Besseren belehrt. Realistische Motorengeräusche, ein etwas wackliges Fluggefühl... Wings of Fury gehört einer Spielgattung an, die ich schon als ausgestorben



glaubte: Militärische Pseudosimulationen, bei denen die Programmierer versuchen den Krieg grafisch und akustisch möglichst realistisch auf den Bildschirm zu bringen, ohne Action-Fans durch komplizierte Details abzuschrecken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart

ken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Broderbund, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 65%

Grafik: 52% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

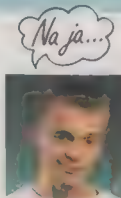
## SCHRECKEN DES AMAZONAS

## Gold of the Aztecs

Mehr als 300 Männer haben, nach Auskunft des US Gold-Reisebüros, bereits ihr Leben auf der Suche nach Gold, guter Grafik und Gefahren im südamerikanischen Dschungel verloren. Da kommt es auf einen mehr natürlich nicht an. So macht sich der ehemalige Einzelkämpfer Bret Conrad mit Feuerwaffe und Machete auf den Weg, das Gold der Azteken seinem Vermögen zuzuführen. Damit sind die Mitglieder des örtlichen Vereins der Bildschirm-Bösewichte e.V. nicht ganz einverstanden. So hat sich unser Held sämtli-

cher Pygmäen (importiert?), Kannibalen und fleischfressender Pflanzen der Gegend zu erwehren; zuerst in der Wildnis, später auch in den faltenstarrenden Räumlichkeiten alter Pyramiden. Da auf Scrolling verzichtet wurde, durchläuft der Held jeden Bildschirm einzeln; mit "Space" kann zwischen verschiedenen Waffen umgeschaltet werden. Die Psygnosis-Vergangenheit merkt man Lawson und seinen Männern wohl an: 26 MByte Grafik und 600 KByte Soundeffekte wurden laut Hersteller in den Dschungel gesetzt. wi

Es ärgert mich zu sehen, wie sich Dave "Obliterator" Lawson beharrlich weigert, die Amiga-Versionen seiner mittelmaßigen Spielen mit halbwegs flüssiger Animation und Scrolling zu versehen. Zwar haben Grafiker und Soundleute ordentliche Arbeit geleistet, technisch und spielerisch ist das Programm aber



ein Fall für den Schrupfkopflager Unverständlich, daß Bret trotz Vietnam-Ausbildung nicht in der Lage ist, sich mit der Waffe in der Hand zu bewegen. Was den Programmierer veranlaßte, Einstecken als auch Abfeuern der Waffe auf den Feuerknopf zu legen, wissen nur die Azteken — und die sagen nichts mehr.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 26%

Grafik: 43% Sound: 30%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



# DAYS OF *Thunder*™

DAS SPIEL ZUM FILM!



Empfehlend für:  
Amiga, Atari ST, IBM

M I N D S C A P E

**RUSHWARE**  
Online with the trend

Vertrieb  
**RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH  
Bruchweg 128 · 132 D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101 / 607-0

Mitvertreib  
Osterreich Schweiz  
Karasoft, Darius Thali AG







Stormlords Hobby: das fröhliche Feenfangen (C 64)



Wo sind die Feinde? Suchbild mit Vektorgrafik. (Atari ST)

## OPA IN DER UNTERWELT

## Deliverance

Der "Stormlord" hat einen anstrengenden, aber sehr edlen Job. Er ist darauf spezialisiert, wunderhübsche, barbusige, unverheiratete Feen aus der Unterwelt zu befreien, wo sie von Dämonen gefangengehalten werden. Das ehrenwerte Sprite geht dieser Aufgabe schon zum zweiten Mal nach: "Deliverance" ("Befreiung") nennt sich das "Stormlord II"-Abenteuer. Das bewährte Programmierergespann Cecco/Jones ließ sich nicht auf Experimente ein. Der Stormlord läuft und hüpfert wie gehabt durch sechs horizontal

scrollende Levels und ballert munter um sich. Sammelt die Feen auf und versucht, so weit wie möglich zu kommen. Die Action-Adventure-Elemente des ersten Teils wurden aus dem Fenster gekippt; das Spielprinzip von Deliverance bietet unverwässerte Action. Die obligatorischen Extrawaffen gibt's natürlich auch, von denen unser grummelbärtiges Sprite bis zu fünf Stück auf einmal mit sich rumschleppen kann. Für Zerstreuung beim Dämonenbraten sorgen Bonusrunden, in denen Ihr Extraleben ergattern könnt. *hl*

Deliverance offenbart sich als biederes Actionspiel für alle, die einen gepflegten Schwierigkeitsgrad schätzen. Der einzige spielerische Gag entpuppt sich als niederträchtiger Nerven: Um hoch zu springen, muß man den Joystick dreimal schnell hintereinander nach oben drücken. Ansonsten

*Geht so*



sich der Stormlord recht einfallslos durch die grottig-gruseligen Levels, die mit ein paar unfaireren Stellen verunziert sind und dem C64 Überdurchschnittliches in Sachen Grafik abringen. Trotz einer milden Prise Unterhaltungswert hat das Spielprinzip einen Bart, der noch länger ist als der des Heldensprites

schonell  
mogelt

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Hewson, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

51%

Grafik: 68% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

## DONNERVOGEL

## Magic Fly

Die "Magic Fly" ist ein ganz heißer Ofen. Eigens konzipiert und entwickelt für hammerharte Polizeieinsätze des "Special Squadron". In den Tunneln einer ehemaligen Minenkolonie hat die Verbrecherorganisation Ceti Triads ihr Hauptquartier und Waffenlabor aufgeschlagen. Mit Eurem Raumgleiter donnert Ihr durch ein komplexes 3D-Vektorgrafik-Labyrinth auf der Suche nach den Gangstern. Da Ihr nur für knappe 20 Flugminuten Treibstoff an Bord habt, müßt Ihr unterwegs Docking Bays anfliegen

und auftanken. Natürlich schlafen die Gangster nicht und schicken Euch immer neue Staffeln von Kampfgleitern entgegen. Habt Ihr in den Gängen die Übersicht verloren, dann liefert Euer Bordcomputer, eine 3D-Karte der Umgebung. Natürlich ist die Magic Fly mit der besten Waffentechnologie ausgerüstet, die diesseits des Orion zu haben ist. Neben diversen Lasern, Raketen und Minen ist Euer Maschinchen mit Schutzschildern und Scannern bestückt, die Ihr mit Joystick oder Maus ausüben könnt. *vw*

Da lacht das Polizistenherz. Endlich mal wieder ein knackiges Action-Adventure mit einer überzeugenden und logischen Story. Im Gegensatz dazu, baut "Magic Fly" auf dem Atari ST grafisch ganz schön ab. Die Vektorlandschaft der Frontsicht ist arg abstrakt geraten. Man muß schon zweimal hinsehen, um im klei-

*Geht so*



nen Sichtfenster zu erkennen, was da auf einen zukommt. Zu schnell gefeuert und man hat möglicherweise einen Polizeikollegen vaporisiert; zu lange gezögert, und der eigene Gleiter fliegt uns um die Ohren. Wer sich mit diesen Nachteilen anfreunden kann, bekommt solide Abenteuerkost geboten.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Electronic, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 52%

Grafik: 42% Sound: 38%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant





**Dieses Jahr werden  
sie ihn schnappen!**



The Walt Disney Company





So schön bunt ist die Welt der Urzeit (Amiga)



Der Blick aus der Beobachtungskanzel der Jane Seymour (Amiga)

## PROFESSORS QUAL

## Time Machine

**P**rofessor Potts hat nur eine Leidenschaft — die Zeitreise. Gerade als er wieder im Laboratorium an seinem Zeitmaschinchen herumerschraubt, schlagen böse Terroristen zu und legen ihm eine Bombe unter die Kühlerhaube. Natürlich verursacht das einen kleinen Schallfehler und der zerstreute Professor wird lumpige zehn Millionen Jährchen in die Vergangenheit gebeamt. Mit Hilfe von tragbaren Minizeitmaschinen kann Potts jetzt durch die Jahrtausende düsen und die Zukunft verändern. Damit der Professor

nicht wehrlos ist, haben ihn die Programmierer mit einer Elektrisierpistole ausgerüstet. In jeder Epoche der Action Adventures muß Potts eine Aufgabe erfüllen, damit die Entwicklung der Menschheit weitergehen kann. Wenn er z.B. in die Urzeit einen Samen einpflanzt, wächst daraus in späteren Epochen ein Baum, auf den er klettern kann, um eine andere Aufgabe zu lösen. So erfindet er das Rad und entdeckt das erste Erdöl. Unser Held wird mit dem Joystick gesteuert, kann laufen, springen, klettern und Gegenstände aufheben. ww

Back to the Future“ läßt grüßen: Offensichtlich sind Reisen durch die Jahrhunderte gerade groß in Mode. So ein Zeitschlammassel bietet sich ja auch an, für ein spannendes Abenteuer. Leider hält sich bei „Time Machine“ der Spaß in Grenzen. Die Steuerung des guten Professors ist eine elende Wurgerei mit dem

Na ja...



Joystick. Soll er springen, dann duckt er sich, soll er laufen, dann schießt er mit großer Wahrscheinlichkeit. Auch die etwas merkwürdige Perspektive der Level trägt nicht gerade zur optimalen Orientierung bei. Da können auch die recht putzigen kleinen Monster-Sprites nicht mehr versöhnlich stimmen

die recht putzigen kleinen Monster-Sprites nicht mehr versöhnlich stimmen

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Vivid Image, Zirkapreis: 75 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

37%

Grafik: 35% Sound: 27%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

## RAUMRANDALE

## Jane Seymour

**E**ine ganze Sternenflotte, bestehend aus 20 riesigen Raumschiffen, ist in argen Schwierigkeiten.

Ihr übernehmt nun wohlweise einen weiblichen oder männlichen Charakter. Um die Flotte zu retten und zurück zur Erde zu gelangen, müßt ihr in jedes der 20 Schiffe eindringen und die Schiffssysteme reparieren. Der erste der Raumer ist die „B.S.S. Jane Seymour“. In den 3D-Gängen und Räumen der Raumschiffe treiben sich fiese Monster und wahnsinnig gewordene Besatzungsmitglieder herum. Zahlreiche

Gegenstände erleichtern Euch den Auftrag. Da gibt's Waffen, Raumanzüge, Medizin, Schlüssel und vieles andere.

Zusätzlich könnt ihr herrenlose Roboter für Eure Zwecke einspannen. Mittels Programmmodulen, die unterwegs gefunden werden können, dürft ihr die Roboter füttern und ihnen Anweisungen geben. Um den Überblick in den Raumschiffen nicht zu verlieren, erleichtert ein Automapping die Suche nach dem richtigen Raum. Selbstredend können auch Spielstände gespeichert werden. mh

Auf den ersten Blick sieht „B.S.S. Jane Seymour“ aus wie ein billiges Action-Adventure, mit keinerlei spielerischem Nährwert. Gewohnt man sich aber an die Steuerung und sieht mal von der recht simplen Grafik ab, hat dieses Programm durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Die Idee mit den programmierba-

Gehst so



ren Robotern ist ganz nett und gezielter Einsatz der Blechkumpane hilft ungemein. Ansonsten bietet Jane Seymour Durchschnittskost. Freunde von einfachen „Ich suche alle Räume ab“-Spielen werden dank reichhaltiger Auswahl an Gegenständen und fast 4000 zu erforschenden Räumen anständig bedient

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

60%

Grafik: 51% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

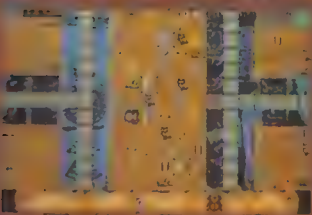
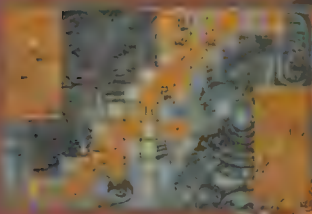
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



# The Curse of



**I**n Ihrem alten Pyramide befindet sich das alte Labir. Die mächtige Götter RA hat Sie in einen Scarabaus verwandelt und jagt Sie durch hunderte von Labyrinth. Können Sie die Ratsel lösen und aus der Pyramide entkommen...

- RA – das Logik-Spiel. 100 Level vollgestopft mit Puzzeln, Ratseln und Geheimnissen. Inklusive Paßwort-System.
- RA – das Arcade-Spiel. 11 weitere Level gegen die Zeit und die Ägypten der Pyramide. Mit High-Scores, Spielstand abspeichern usw.
- RA – das Constructive-Spiel. 11 weitere Level mit verschiedenen, 111 Konstruktionen. Editor inklusive Hilfsfunktion und Level-Check.
- RA – über 200 Level Spielvergnügen. Mit viel digitalisierter Grafik, ägyptischen Rythmen, Demo-Modus, und, und, und...



Hansaallee 201  
4000 Düsseldorf 11  
Telefon 0211 3000 111



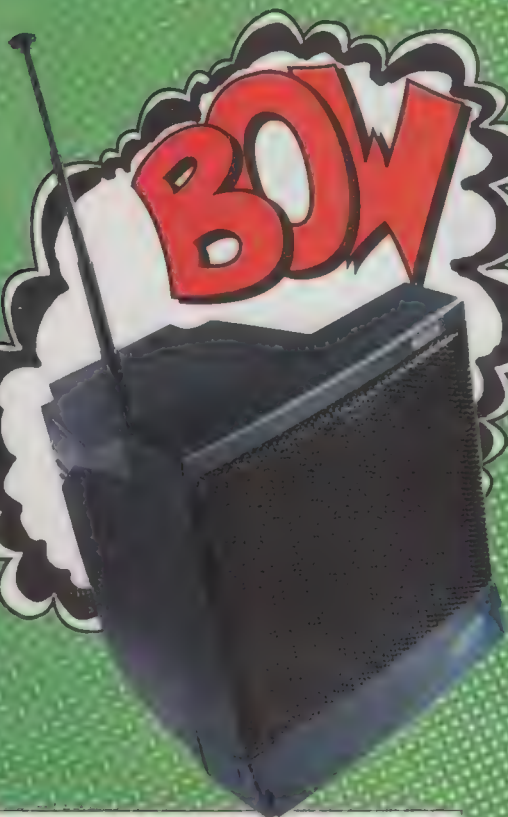
# GESCHENKT!

## Cool down!!

Die einzige Coca-Cola Dose, die nach Eurer Pfeife tanzt. Hier gebt Ihr den Ton an. Reagiert auf jeden Klang. Egal ob Pfeifen, Klatschen, Sprechen, Musik – auf was Ihr wollt!



# BOW



## Space-Monitor-Radio!

Bringt Sound ins Spiel. UKW ? Kein Problem! Paßt auf jeden Tisch. Mit Teleskop-Antenne. Im Extra Mini-Studio-Look. Ca. Maße in cm 8,5 x 10,0 x 9,0

### So bekommt Ihr Ever Geschenk!

Nennt uns einfach einen Abonnenten. Es lohnt sich für jeden Ihr bekommt für die Empfehlung ein Geschenk nach Wahl. Und der neue Abonnent nutzt Abo-Vorteile, die für sich sprechen:

1. Abo-Preis-Vorteil: Im Abo kostet jedes Heft nur DM 5,80 anstatt DM 6,50
2. Abo-Zeitvorteil: Ein Abo-Leser erhält POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint.
3. Abo-Heftvorteil: Ein Abo-Leser versäumt kein einziges Heft, denn jedes Heft kommt frei Haus.





## Apple Zapper !!!!

Die Uhr die keinen Strom mehr braucht. Zeigt Zeit, Datum und Sekunden. Läuft mit Zitrone, Pflaume, Kartoffel, Orange. Ausprobieren. Einfach in Obst stecken. Fertig. Jetzt spart Ihr Energie!

## Under Fire!

Der Profi-Joystick für Computer und Video-Spiele-Freaks. Mit zwei digitalen Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, besserer Steuerung. Der Hammer für Durchblicker!



**JA, ICH  
WILL MEIN  
PRÄMIENGESCHENK!**

Ich habe POWER PLAY  
weiterempfohlen.  
Als Geschenk wähle ich jetzt:



das Space-Monitor Radio.



die tanzende Cola Dose.



den Apple Zapper.



den Profi Joy-Stick:



Für AMSTRAD, AMSTRAD, AMSTRAD, AMSTRAD

AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM



Für SEGA Master System



Für SEGA GENESIS



Für NINTENDO Entertainment System



Für NEC PC Engine

Einfach Karte rechts ausfüllen,  
Euer Wunsch-Geschenk an-  
kreuzen und einsenden an den  
Markt & Technik Verlag

Diese Vereinbarung können Sie inner-  
halb von acht Tagen bei Markt & Tech-  
nik Verlag AG, Postfach 1304, 8013  
Moor widerrufen. Zur Wahrung der  
Frist genügt die rechtzeitige Absendung  
des Widerrufs.

Prämienempfehlung und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das  
Abonnement beendet ist.





Hier hüpf ich und kann nicht anders (Atari ST)



Mr. Dos wenig ansehnliches Comeback (Amiga)

## ZUM KUGELN

# Manix

**F**ilbert ist ein gelber Gummiball und hat außerdem noch andere Probleme. Er lebt auf einem Planeten, der aus lauter Quadraten einer bestimmten Farbe besteht. Das wäre ja noch ganz nett, wenigstens für einen Gummiball, aber leider regnet es seit Tagen kleine Bomben vom Himmel. Jedes Quadrat, auf dem sie explodieren, ändert die Farbe. Da Filbert sehr auf Ordnung hält, ist ihm das gar nicht recht. Er hüpf also mit Eurer Joystick-Unterstützung von Feld zu Feld und färbt um, was das Zeug hält. Jedemal, wenn er ein Quadrat

trifft, ändert sich die Farbe. Um uns die Malerarbeiten nicht zu leicht zu machen, bevölkern feindliche Bälle, stachelige Bienen, spitze Dornen und Säurepfützen die Landschaft. Offensichtlich hat Filbert eine Vorliebe für Cola. Er kann nämlich leere Dose als Wurfgeschosse zur Verteidigung einsetzen. Insgesamt müssen wir, allein oder zu zweit, 160 Landschaften von Bombenrichtern und aufgeblasenen Killerkugeln befreien. Ein Zeitlimit sorgt gemeinerweise dafür, daß uns schnell die Luft ausgeht.

vw

Das ist wieder so ein Spielchen, das mit seiner eigenwilligen 3D-Perspektive jeden aufrechten Ballsteuerer zum Zielteilung treibt. Wenn Filbert wenigstens rollen würde dann könnte man seinen Weg noch verfolgen, aber...

Na ja...



Feld. Noch dazu muß man sich ständig irgendwelcher Feinde erwehren was, kombiniert mit Unübersichtlichkeit und happigem Zeitlimit, fast unmöglich ist. Geschickte Joystickkünstler, die eine echte Herausforderung suchen, können ja mal reinspielen, allen durchschnittlich Begabten sei von "Manix" abgeraten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millenium, Zirkapreis: 75 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST 39%**

Grafik: 44% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

## MR. DO, WAS NU'?

# Mr. Do! Run Run

**H**ier etwas Lehrreiches aus der Abteilung "Sag, wo kam die Idee für diesen Spielnamen her?": "Da Doo Ron Ron" war 1963 ein US-Singlehit der Combo The Crystals. Von diesem Oldie inspiriert nennt sich die Neuauflage der Spielhallenabenteurer von Mr. Do sinnig "Mr. Do! Run Run". In dieser Fortsetzung hat sich das Spielprinzip etwas verändert. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr jeweils alle Monster auf dem Spielfeld killen, das übrige nicht scrollt. Dies geschieht entweder durch einen Treffer mit dem Magie-

ball oder durch eine Barriere, die man einem Monster auf den Hinterkopf plumpsen lassen kann. Umkreist Ihr einen Abschnitt des Spielfelds vollständig, erscheinen in seinem Inneren bonuspunkthaltige Früchtchen. Ihr könnt nur Monster treffen (und von ihnen getroffen werden), wenn diese sich auf gleicher Höhe mit Eurer Sprite befinden und geht der Wurf mit dem Ball mal ins Leere, hüpf dieser solange durch die Landschaft, bis er pflichtschuldig ein Opfer erwischt. In dieser Zeit müßt Ihr auf diese Waffe allerdings verzichten. *hl*

Das klassische Spielprinzip von Mr. Do hat durchaus was für sich: In geistiger Verwandtschaft zu "Pac Man" mampft man sich durchs Spielfeld und muß seine Killerkugel gezielt einsetzen. Mr. Do! Run Run ist spielerisch düftiger als das legendäre Vorbild und bietet eine technische Ausführung, bei der je-

Na ja...



des Disketten-Laufwerk vom Ausspreizereiz befallen wird. Vor allem als Amigabesitzer muß man sich angesichts von Dudelmusik, Krumelsprites und abschreckenden Grafiken leicht veralbert vorkommen. Das Programm spielt sich gottlob nicht so schlecht, wie es aussieht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electro Coin, Zirkapreis: 70 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**45%**

Grafik: 24% Sound: 19%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 45%**

Grafik: 24% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

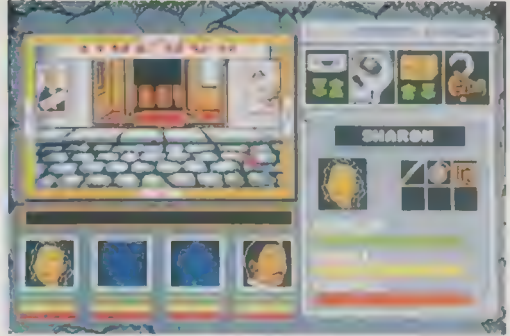
**C 64**

nicht geplant





Der Angriff der Kriechlaborflaschen (Amiga)



Der nächste Zombie kommt bestimmt (Amiga)

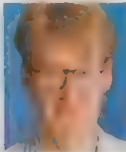
## GUMMIZELLE

## Mad Professor Mariarti

**P**rofessor Mariarti ist ein Wissenschaftler, der im Büro seiner Universität zu jeder Tages- und Nachtzeit werktätig in seinen Laboratorien an der Produktion von Mikrochips und Raketenmotoren. Doch die aufrechten Bürger von Mariartis Heimatstadt zweifeln an seinem Verstand. Der Bürgermeister stellt ihm ein Ultimatum: Entweder er schließt seine fünf Labors oder er landet in der städtischen Irrenanstalt. Eure Aufgabe ist es, den Professor mittels Joystick durch

sein Institut zu schleusen und überall den Strom abzustellen. Der Doktor muß von Plattform zu Plattform hüpfen, wildgewordene Disketten und Bunsenbrenner umhauen und alle möglichen Schalter bedienen. Kann er Anfangs nur mit Schraubenschlüsseln zuhauen, rüstet er sich im Laufe des Spiels mit Bolzenschneidern, Laserkanonen und Viruskillern aus. Diese Gerätschaften gibts, wie könnte es anders sein, natürlich nicht umsonst. **vw**

*Na ja...*



Stuck hupfen. Der nächste Level, dasselbe Spiel. Die angeblich so hochkarätigen Rätsel im Spiel entpuppen sich bei genauerer Betrachtung als simples: "Druck hier den Schalter, druck dort den Schalter". Die ganz

nett gemachte Grafik kann leider diese Schwachstellen nicht aufwiegen

## KLICK ZOMBIE KLICK

## Lords of Doom

**N**ebelwallt über den Friedhöfen und schauerliche Laute dringen aus dem Monitor. Die Zombies sind los! Die vier Herren der Finsternis, die Bösesten der Bösen, machen sich auf in unser Heimatstädtchen, um dort die Macht zu übernehmen. Nur Du, Spieler, kannst die Welt noch retten. In dem Adventure "Lords of Doom" steuern wir zwei furchtlose Helden durch die menschenleeren Straßen einer Stadt und kämpfen beherzt gegen die Armeen der Modernmänner. Neben einem Icon-Menü, mit dem wir die Figuren steuern,

wird uns die Umgebung aus der Sicht unserer Mannschaft geboten. Sind wir anfangs noch zu zweit, treffen wir im Laufe des Spiels auf zwei weitere Figuren, die uns beim Zombiekampf helfen. Fast alle Gegenstände, die im Bild erscheinen, können aufgenommen und benutzt werden. Eine Anzeige informiert uns über den körperlichen Zustand der Charaktere. Bevor die Zombiemee zurück in ihre Gräber marschiert, müssen wir uns ausgiebig in der Stadt umsehen und so manches grausige Rätsel lösen. **vw**

Ich habe bei "Lords of Doom" etwas zwiespältige Gefühle. Die recht makabre Untoten-Gruselstory ist ganz nett und auch die spielerischen Möglichkeiten bieten keinen Anlaß zur Klage. Man kann eine ganze Menge mit den gefundenen Gegenständen anstellen und seine vier Charaktere getrennt durch die

*Gehst so*



Stadt wandern. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber das Spiel ist insgesamt sehr unterhaltsam. Besonders die Grafik ist beeindruckend. Die Charaktere sind sehr detailliert und die Umgebung ist sehr atmosphärisch. Das Spiel ist ein sehr gutes Adventure, das man sich unbedingt anschauen sollte.

ture-Spaß. Seltsamerweise spielt sich "Lords of Doom" auf dem C 64 noch am besten

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Krisalis, Zirkas-Preis: 50 bis 75 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 32%**

Grafik: 29% Sound: 26%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Starbyte, Zirkas-Preis: 50 bis 70 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 57%**

Grafik: 54% Sound: 36%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 57%**

Grafik: 54% Sound: 36%  
Schwierigkeit: mittel

**C 64 62%**

Grafik: 68% Sound: 46%  
Schwierigkeit: mittel



**BEDINGT**

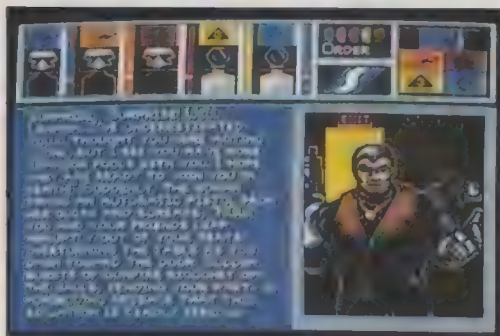
**HYPERRAUMTAUGLICH**

# Megatraveller

Der große Rollenspielboom war noch nicht ausgebrochen, als der amerikanische Games Designer Workshop (= am. Spielehersteller) 1977 sein futuristisches Gegenstück zu Gary Gygax's "Dungeons and Dragons" vorstellte. "Traveller" spielte in ferner Zukunft, in einem von Menschen und anderen raumfahrenden Rassen kolonisiertem Universum. Das Science-fiction-Rollenspiel bezog Ideen und Szenarios jedoch weniger aus märchenhaften Weltraumepiken wie Star Wars oder Buck Rogers, sondern versuchte vielmehr eine Zukunft auf streng wissenschaftlicher Basis zu simulieren. Traveller wurde ein durchschlagender Erfolg, so daß 1987 eine komplett überarbeitete Version auf den Markt gebracht werden konnte: "Megatraveller" war geboren. Der amerikanische Produzent Paragon Software sorgte nun für die MS-DOS-Umsetzung des Klassikers. Damit der Einstieg

in das komplexe Traveller-Universum nicht zu schwer fällt, wurde dem Programm kurzerhand eine gekürzte Fassung des Megatraveller-Regelwerks als 150seitiges Manual beigelegt.

Bevor man den Kampf gegen "The Zhodani Conspiracy" (so der Titel des ersten Szenarios,) aufnehmen kann, muß jedoch zuerst eine schlagkräftige Abenteurerparty zusammengestellt werden. "Ausgewürfelte" Charaktere haben deshalb die Möglichkeit, sich bei den Marines, der Navy, der Army, bei den Scouts oder den Händlern zu verpflichten. Je nach Erfolg und Länge ihrer Dienstzeit können sie so einige der über 80 verschiedenen Skills erwerben. Hat man letztendlich fünf Möchtegernhelden durch diese (nicht ungefährlichen!) Lehjahre geschleust, wird man auch schon mitten ins Abenteuer geschleudert. In Städten, Bars und in der Wildnis steuert man



In einer Weltraumbar nimmt das Abenteuer seinen Anfang (MS-DOS/VGA)

seine Party in bewährter Ultima-Ansicht, im eigenen Raumschiff wird dann zwischen Weltraumkarten, Cockpitsansichten und Kontrollräumen hin- und hergeschaltet. Egal, ob interplanetarer Handel, Raumschiff-

schlachten oder wilde Straßenschießereien: Unter Zuhilfenahme einer ganzen Reihe von Menüs macht Megatraveller all' das möglich. Unterstützt werden dabei alle gängigen Grafikkarten.

Mag Michael brummeln, was er will! Mir gefiel "Megatraveller" nach einiger Eingewöhnungszeit ganz gut. Zugegeben, das Handbuch läßt trotz beachtlichen Umfangs einige wichtige Punkte ungeklärt. Diese sucht man dann auch verzweifelt zwischen Tabellen, Sternkarten und Waffenkatalogen. Hat man sich jedoch an Manual und Benutzerführung gewöhnt, kann man sich an Komplexität und Tiefe des Programmes ungetrübter freuen. So stöhnte mein hoff-

Gut!



nungslos überladener Ex-Marine früher als seine Kameraden über Sauerstoffmangel. Erst als er einen Teil seines Waffenarsenals an den Nebemann abgab, begann auch bei diesem der Sauerstoffverbrauch rapide anzusteigen. Beim Kampfsystem (unlogisch und hektisch) und bei der Kommunikation mit anderen Wesen (so gut wie nicht vorhanden) hat Paragon jedoch geschlapt. Der Sprung in die Rollenspielleite bleibt "Megatraveller" so leider versagt.

Mag ja sein, daß "Megatraveller" ohne Computer und im Kreise einer illustren Spielerrunde einen Haufen Spaß macht. Die Computerversion treibt dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung aus den Augenwinkeln. Allein das Er-

Na ja...



Außerdem sind von den zahlreichen Skills nur ein Teil im Spiel wirklich zu gebrauchen, der Rest ist für den Nachfolger vorgesehen. So kann's passieren, daß ihr einen fieschen Marine-soldaten habt, der viele Skills hat, die in "The Zhodani Con-

spiracy" völlig nutzlos sind. Am Spieler ebenfalls vorbei gedacht, ist das hektische und unfaire Kampfsystem. Zusätzlich sorgt das Menüsystem mit einer wahren Verschachtelungsorgie für Verwirrung. Komplexität hin oder her: Megatraveller ist nur absoluten Fans zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Paragon, Zirkapreis: 120 Mark

**MS-DOS 59%**

Grafik: 51% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

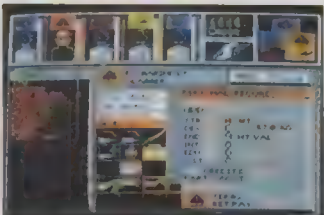
nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant



Listen, Icons und Menüs: die komplexe Welt von "Megatraveller" (MS-DOS/VGA)



MANGELHAFTER

METZELMEISTER

# Battlemaster

Plündernde Horden haben das Sagen: Mühen sich Wohnzimmerstrategien in den letzten Monaten mit so trivialen Dingen wie Ökologie und Weltpolitik herumzergern oder gar in die demütigende Rolle eines biederen Eisenbahnunternehmers schlüpfen, darf jetzt endlich wieder kraftig mit den Säbeln gerasselt werden. In Mike Simpson's "Battlemaster" geht es zu wie während der Hunneninvasi-ge: Uble Schläger ziehen brandschatzend und plündernd durch die Landschaft, um Grundrechte sind aufzuheben und geschossen wird alles was eine andere Meinung hat. Daß dies einem hehren Ziele dient, versteht sich von selbst. Ewiger Frieden für den fiktiven Battlemaster-Kontinent ist's, wofür der Spieler die Waffe zuckt. In der Rolle eines Helden (16 Angehörige verschiedener Rassen und Berufungen stehen zur Auswahl) gilt es, vier Kronen legendärer Könige in Besitz zu bringen. Alferne ist das schwerlich zu schaffen; so ist es gut, schon zu Beginn des Spieles eine Handvoll ergebener Erfolgsleute hinter sich zu wissen. Wie der Anführer, so die Gefolgschaft: Hat man sich z. B. für einen Zwergenkrieger entschieden, wird man auch von einer Bande ähnlich kleinwüchsiger und bärtiger Finsterlinge begleitet. Viel mehr als diverse Dörfer dem Erdboden gleichmachen und alles einzusacken, gibt es für den Spieler nicht zu tun. Dabei muß der

ganze Kontinent (eine farbige Karte liegt dem Programm bei) durchwandert werden. Halt wird nur da gemacht, wo es auch etwas zu holen gibt. So steuert man in Siedlungen und Höhlensystemen seinen Anführer (der Rest des Trupps folgt brav) mittels Maus aus der Vogelperspektive. Die linke Maustaste läßt den Helden je nach angewählter Waffe schlagen oder schießen, die rechte befördert den Spieler in diverse Menüs. Zusammengeraub-

Ach, du meine Güte! Das soll ein strategisches Rollenspiel sein? Von Strategie und Taktik bei "Battlemaster" keine Spur, bei Prügeleien mit dem Gegner ist meistens nur Glück vonnöten, aber keine taktische Formation der eigenen Truppen. Bestes Beispiel dafür sind die Waldsiedlungen, in denen Elfen leben. Kommt's hier zum Kampf, sieht man meistens weder Feind noch Freund. Da hilft nur Beten und

Na ja...



kräftiges Eindreschen auf den Feuerknopf, in der Hoffnung irgendwen zu treffen. Außerdem nutzen mir die tollen Items fast gar nichts, wenn ich die nicht verkaufen kann. Plündern und Rauben ist also schon vorgegeben. Zudem sind Fallen ziemlich unfair versteckt und so manche Expedition endet schon nach kurzem Fehltritt. Die Grafik ist ganz lieb und die Idee auch, aber das macht noch kein innovatives Spiel aus

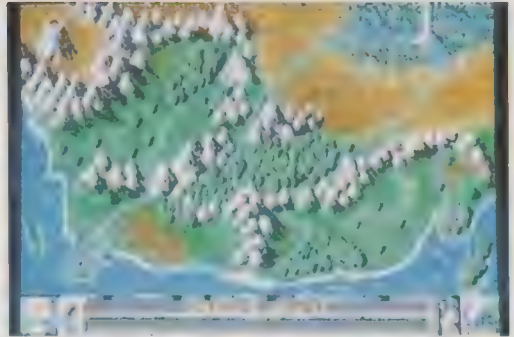
te Nahrungsmittel können so verzehrt, alte Waffen gegen effektivere ausgetauscht werden. In Gemeinden, in denen Wesen gleicher Rasse wie die eigene wohnen, können zudem meist auch neue Soldaten angeworben werden. Bezahlt wird — man ahnt's — mit erbeutetem und erstohlenem Geld. Wird es des Kämpfens zu

der eigenen Kämpfer öffnet. Während der zahlreichen Kampfszenen hilft dann auch Glück nicht mehr weiter. Wer, wann, wo und warum auf wen schießt oder einschlägt, wäre wahrscheinlich auch für die Entdecker nicht mehr ersichtlich. Netze Grafik und eine

interessante Spielidee wurden bei Battlemaster mit Füßen getreten. Für Angehörige der seltenen Spielerart "militante Entdecker" vielleicht ganz interessant, an alle anderen: Finger weg — dieses Spiel nervt!

Auf dem Bildschirm wuseln die Sprites, Todesschreie quetschen aus dem Lautsprecher, der Feuerknopf wird monoton bearbeitet — die Übersicht habe ich schon lange verloren. Mit Strategie, Taktik oder Geschicklichkeit kommt man bei Battlemaster leider nicht besonders weit. Entdecken und ausprobieren, darauf beschränken sich die an den Spieler gestellten Anforderungen. Nur mit Glück kann man z. B. eine Fallgrube umgehen, die sich plötzlich unter den Füßen

Na ja...



Da muß man durch: die kriegerische Welt von "Battlemaster" (ST)

viel oder ist der eigene Trupp schon arg dezimiert, darf ebenfalls der Geldbeutel gezückt

werden. Dann kann ein Landstrich unbehelligt passiert werden. Darüber hinaus darf über Icons/Menüs die Kampf- und Marschaufstellung der eigenen Leute verändert oder ein Blick auf Besitz und körperlichen Status der Truppe geworfen werden. Hat man in einer Gemeinde eine (anfangs) kleine Aufgabe erfüllt, wird auf eine Übersichtskarte des Kontinents umgeschaltet. Dort klickt man einfach einen neuen Zielort an und schon befindet man sich wieder im oben geschilderten Kampfmodus. Auf diese Weise sollen, laut Anleitung, dem Spieler früher oder später auch die gesuchten Königskronen in die gierigen Hände fallen.

wi



Bitte recht freundlich: eine Handvoll Plünderer steht stramm (ST)

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: PSS, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 41%

Grafik: 63% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



# UMS II: Nations at War

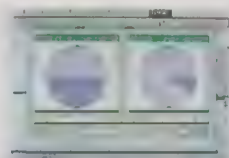
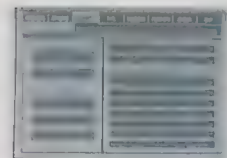
**F**ortsetzungen scheinen nicht nur in der Filmbranche beliebt zu sein. Auch die Computerspiele-Industrie setzt immer mehr auf Nachfolger erfolgreicher Programme. Unter dem Rainbird-Label kommt nun der zweite Teil zum Strategiespiel "Universal Military Simulator". Der erste Teil sorgte bei Heimstrategen aus verschiedenen Gründen für Furore. Zum einen war da die relativ leichte Bedienung per Maus und Menü, zum anderen gab es eine zoom- und drehbare feine 3D-Darstellung des Kampfgebietes. Leider war

dem Vollen schöpfen dürfen. Nicht umsonst hat das Programm den Untertitel "Nations of War". Beim UMS II ist alles ein paar Nummern größer. (Bis auf die Rechenfehler, die gibt's nicht mehr!) Sie können nicht nur auf einem beschränkten kleinen Gelände ein paar Armeen kommandieren. Ganze Länder dürfen Sie auf einer Originalkarte der Welt aufeinander hetzen. Natürlich ist die Karte zoombar und scrollt auch ganz brav. Wer möchte, darf sich die vorgegebenen historischen Schlachtengetümmel auf eigene Bedürfnisse zu rechtbiegen: Alexander der Große verfügt über Atomwaffen? Die spanische Armada setzt U-Boote ein? — Bitte sehr: ein Klick hier, ein Schieberegler dort, und schon sind die Voraussetzungen der Geschichte komplett geändert. Aber wer lieber Wert auf Originaltreue legt, darf im Menüwust schwelgen. Vom Wettereinfluß (von wo kam noch gleich der Wind am 12.10.1812?) bis zum allgemeinen nationalen Verhalten (war der spanische König von 1637 nun eher ein Ghandi oder doch ein Stalin?) kann alles eingestellt werden was das Herz begehrt. Neu am UMS II sind neben den um-

man auf relativ wenige taktische Feinheiten beschränkt, das zur Verfügung stehende Gebiet war ziemlich klein und ärgerlicherweise verrechnete sich der UMS I teilweise bei Auseinandersetzungen.

Dafür wird der Hobby-Napoleon bei der Fortsetzung aus

dem Vollen schöpfen dürfen.

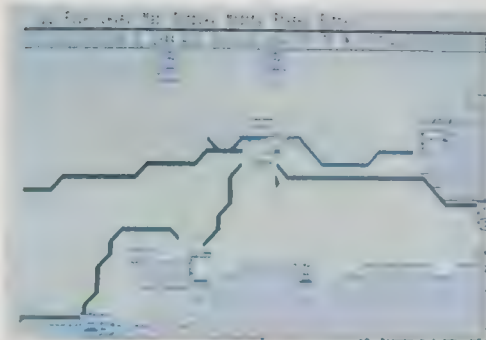


Strategie in allen Ehren, aber hier wird's mir zuviel! Bei UMS II kann man quasi von der Größe der Hagelkörner bis zur Unterhosenfarbe der Soldaten ziemlich alles einstellen. Für Realismus-Fans und Schlachtenreaks mag das ja die Offenbarung sein, für meinen Geschmack hemmt es nur den Spielfluß. Außerdem hat die Genauigkeit ihren Preis. Das



meinen Fall ist's leider nicht, der erste Teil hat mir wesentlich besser gefallen.

Programm rechnet sehr, sehr schleppend: Soll man vielleicht in den langen Wartezeiten das telefonbuchstarke Handbuch auswendiglernen? UMS II ist mit Sicherheit nichts für Gelegenheitsstrategen oder ungeduldige Zeitgenossen;



Die taktische Übersichtskarte von UMS II (ST)

Hammerhart, was da auf die taktische Fangemeinde zukommt. An den "UMS II: Nations at War", sollten sich nur Leute wagen, die strategisches Schwermetall zum Frühstück vernaschen. Alleine das Handbuch hat Ausmaße einer Enzyklopädie (dank überwältigender Vielfalt von Menüoptionen dürfte auch der ärgste Hunger nach taktischer Zahlenwut befriedigt werden). Hier die Moral etwas anheben, dort die Marschbefehle ändern, gegenüber die Temperatur kontrollieren und in der Ecke unten links die Verluste zählen. (Fehlt nur noch die einstellbare Farbe der Uniformen.)

Geht so



Aber ernsthaft — mir persönlich hat der erste Teil etwas besser gefallen. Zwar verrechnete der UMS I sich im ungünstigsten Fall um ein paar hundert Leute hier und da, aber dafür brachte es mehr Spaß. Ganz einfach aus dem Grund, daß man nicht nur auf fertige Szenarios zurückgreifen mußte. Ändern bis zum Umfallen ist zwar ganz nett, aber wer seine eigenen Schlachten zusammenbasteln möchte, wird beim UMS II etwas enttäuscht. Auch vermisste ich das 3D-Gelände. Das war zwar klein, aber bis ins Kleinste veränderbar und für meinen Geschmack überschaubarer.

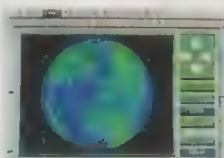
fangreicheren taktischen Einstellungen und größerem Schlachtgebiet auch Wirtschaftszusammenhänge (wer

produziert was, wann, wo und wieviel?), ein diplomatisches Menü für Kriegserklärungen oder Freundschaftsverhandlungen. Wählbare und grafisch darstellbare Witterungsverhältnisse (Regnet's auf dem Schlachtfeld: ja oder nein?) fehlen ebensowenig wie Geländeunterschiede und Infrastruktur.

Wer im taktischen Gewühl mal die Übersicht verliert, darf sich per Drucker einen schriftlichen Bericht ausdrucken lassen. Übrigens läuft der UMS II auch auf STs mit Schwarzweißmonitor

mh

▲ Trockener geht's kaum noch: Tabellen, Grafiken und Zahlenfummelleien bei UMS II (ST)



STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Firebird, Zirkapreis: 100 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST 36%**

Grafik: 34% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

**C 64**

nicht geplant



## GEHIRNFOLTER

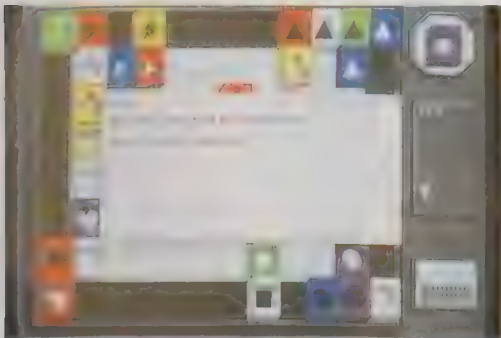
## Ishido

**7.7**  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT

**B**isher hatten nur Macintosh- und Game-Boy-Besitzer das Vergnügen, jetzt kann man sich auch auf dem PC stilvoll um den Verstand bringen. Was auf den ersten Blick wie eine simple Domino-Version aussieht, entpuppt sich als exquisites Gehirnmartenwerkzeug wie es nur die abgefeimtesten Programmierer entwickeln können.

72 Spielsteine müssen mit der Maus auf einem acht mal zwölf Felder großen Brett platziert werden. Jeder Stein hat eine bestimmte Farbe und ein Symbol. Leider dürfen nur Steine nebeneinander abgelegt werden, die entweder in Symbol oder Farbe übereinstimmen. Je mehr Steine das Brett bevölkern, um so schwieriger wird das Unterfangen. Allerdings ergeben sich dann

auch vielversprechende Viererkombinationen, sog. "4-Ways", bei denen der Score multipliziert wird. Solitär-Spieler kommen ebenso zum Zug wie Steinschensetzer, die lieber gegen einen Freund antreten wollen. Steht Ihr auf Hektik, dann spielt Ihr gegen die Zeit, steht Euch der Sinn mehr nach Meditation und tiefeschürfenden Gedankengängen, dann schaltet Ihr die Uhr einfach aus. Die MS-DOS-Version hat einen eingebauten Editor, mit dem Ihr Spielfeld und Steine ganz nach Eurem Geschmack gestalten könnt. Alle Grafikkarten werden unterstützt, wobei schon die EGA-Version ganz famose Bilder auf den Monitor zaubert. Seid Ihr des Knobels über, dann könnt Ihr Euch von einem Orakel buddhistische Weisheiten mit in die Ishido-lose Zeit geben lassen. vw

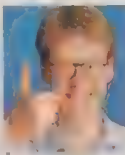


Oh heiliges Orakel, bitte hilf mir weiter (MS-DOS/VGA)

"Ishido" ist kein Spiel — Ishido ist eine Philosophie. So vielfältig wie das Leben selbst sind auch die möglichen Kombinationen der Steine. Man muß sich nur kurze Zeit mit diesem Programm auseinandersetzen und alles übrige ist vergessen. Das Spiel

muß keinen Vergleich mit Schach, Go oder Shanghai scheuen. Einfachen, leicht verständlichen Regeln steht ein Kosmos an Zugmöglichkeiten gegenüber. Das Bonussystem führt zu ähnlichen Dauersitzungen vor dem Monitor wie wir sie

*Super!*



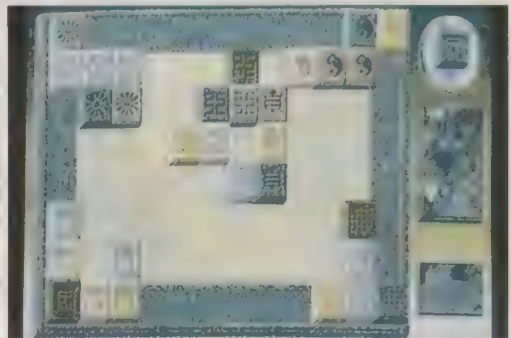
auch von Tetris kennen. Besonders um Dreier- und Viererkombinationen zu bauen, ist eine Menge Vorstellungskraft vonnöten. Die eingebaute Editierfunktion ändert zwar nichts am Spielablauf, ist aber eine leckere Dreingabe, um sich die stimungsvolle Grafik ganz nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Wer nicht vor Grübelisierungen zurückschreckt und auch sonst in der nächsten Zeit keine weiteren Verpflichtungen hat, ist mit Ishido sehr gut bedient.

Nach all den "Steinchen-wegklick"-Titeln der letzten Wochen tut das originelle "Steinchen-ableg"-Konzept der Spielerseele gut. Ishido ringt Euch zunächst eine gewisse Warmspielpflicht ab ("Wie war das doch gleich mit den Four-Ways?"),

doch dank superleichter Bedienung und ausführlicher Dokumentation hat das "Bahnhof"-Gefühl bald ein Ende. Schon bald legt man hurtig seine Steine ab, sinniert über risikofolle Kombinationen und liefert sich Highscore-Duelle mit Freunden. Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten



Langzeitpaß. Zudem sieht die PC-Version unter allen Grafikkarten relativ gut aus und spielt sich selbst mit Tastatur flüssig. Ihr dürft Euch aber nicht an der Portion Zufall stören, die über die Vergabe der Steine waltet. So ist es nicht immer machbar, alle Steine zu platzieren, doch dafür spielt sich jede Ishido-Runde anders. Ein rundum edles Tuftelspiel mit glänzender Aufmachung, bei dem man unbedingt mal reinklicken sollte. Und vielleicht verrät Euch das "Orakel" ganz nebenbei ein paar Einzelheiten über den Sinn des Lebens.



Auf edlem Marmor spielt es sich besonders stilvoll (MS-DOS/VGA)



Wer entdeckt die erste "Four-Way"-Möglichkeit? (MS-DOS/VGA)

**STECKBRIEF**

Genre: Denkspiel		Hersteller: Accolade, Zirk-Preis: 85 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>87%</b>	<b>AMIGA</b>	
Grafik: 67%	Sound: 10%	in Vorbereitung	
Schwierigkeit: mittel			
<b>ATARI ST</b>		<b>C 64</b>	
in Vorbereitung		nicht geplant	



**Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -  
jetzt endlich gibt's POWER PLAY  
zum Abonnieren!**

**POWER PLAY**

• mit Berichten und  
beinharten Tests  
von Computer- und  
Videospiele

... das  
hypnagogalaktische  
Verwirrspiel  
als  
Begrüßungsgeschenk

• neueste Software  
auf Herz und  
Nieren geprüft

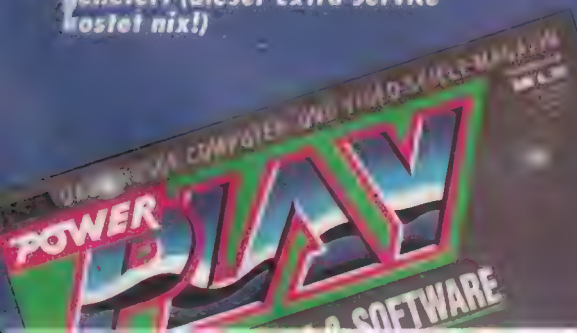
• mit Tips&Tricks zu  
den schwierigsten  
Spielen

Im Abo nur  
5,80 DM  
anstatt 6,50  
DM

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

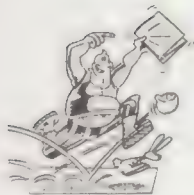
• den Preisvorteil  
• bequeme Zahlungsweise  
• das Begrüßungsgeschenk  
• wird mit Lichtgeschwindigkeit  
geliefert (dieser Extra-Service  
kostet nix!)

**...oder wißt Ihr  
was  
Besseres??!**





zur Arten in der Fekulation herauszuheben



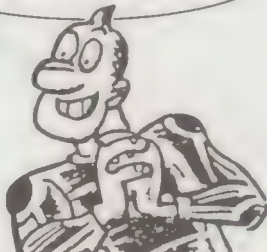
**Eure Nachricht an  
die Redaktion**

# POWER PLAY

## JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!
2. Ihr könnt wählen, ob ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!
3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!
4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

**WO GIBT ES DAS SONST NOCH  
IN DIESER GALAXIS??!**



**Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.**

# POWER PLAY

## MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe *haben mir besonders gut gefallen:*

1.	Sente
2.	Sente
3.	Sente

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

Seite

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:

## POWER-Coupon

für meine kostenlose private  
Kleinanzeige in **Ausgabe 1/91** von

**Rubrik:**

☐ **Amiga**

C 64/128

MS-DOS-PCs

☐ Atari ST

Sega Master

**Sega Mega**

☐ Nintendo

- PC-Engine

## Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

Einsendeschluß: 12. November 1990

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze  
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift \_\_\_\_\_



# POWER PLAY

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Anzahlung zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name Vorname \_\_\_\_\_

Straße Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Datum 1. Unterschrift \_\_\_\_\_  
Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01 AD 10.0A

Die 60 Pf.  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**  
Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

## POWER PLAY LESER - HITPARADE

**Gewinnt mit POWER PLAY!**

Die Teilnahmebedingungen findet ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgendes Computertyp: \_\_\_\_\_

Absender: \_\_\_\_\_

Name Vorname \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort \_\_\_\_\_

Die 60 Pf.  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**  
Redaktion

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema: \_\_\_\_\_

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer: \_\_\_\_\_

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen? \_\_\_\_\_

Eine  
Kleinanzeige  
60 Pfennig

Antwortkarte

**Power Play**  
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Absender \_\_\_\_\_

Name / Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_





# GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen  
wir insgesamt 14400 Mark  
und zwölf feine Walkman.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...

## BOMICO TOP TEN

1. Sim City
2. Lost Patrol
3. Emlyn Hughes  
Soccer
4. Klax
5. F-29
6. Tie Break
7. Invest
8. Midnight  
Resistance
9. Rings of Medusa
10. Logo

**W**as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Bomico**  
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 16. November 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*



# ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde!

## B.I.T.S. Computer Club

**Computertyp:** MS-DOS, Atari ST, Amiga C64  
**Leistungen:** monatliche Clubzeitschrift Clubraum PD-Service, Spielturniere, Clubrabatte bei Software u. Zubehör  
**Schwerpunkte:** Einstiegsrhetorik, Tips & Tricks, Lösungen, Erfahrungsaustausch  
**Mitgliedsbeitrag:** monatlich 10 Mark  
**Anschrift:** B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr. 17 Postfach 21 02 65 1000 Berlin 21

## Fullshop

**Computertyp:** Sega  
**Leistungen:** tägliche Hotline zweimonatliche Clubzeitung, Preisausschreiben, Spielverleih  
**Schwerpunkte:** Informationen und Hilfestellungen  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 15 Mark  
**Anschrift:** Stefan Janzen Weserstr. 53 1000 Berlin 44

## Double Trouble

**Computertyp:** Sega, Nintendo  
**Leistungen:** 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline Clubzeitung, stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo  
**Schwerpunkte:** alles um Sega und Nintendo  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 20 Mark  
**Anschrift:** Double Trouble Matthias Heroldt & Andreas Metter Bürgerstr. 29 1000 Berlin

## Magic Soft Club

**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** drei Computermagazine jährlich auf Diskette  
**Anschrift:** Magic Soft Club Sascha Leupold Gartenholz 80 2070 Ahrensburg

## Softfun

**Computertyp:** PC, Amiga, Atari ST  
**Leistungen:** Clubzeitschrift Hotline Tips PD-Diskothek, Software-Tests  
**Mitgliedsbeitrag:** 55 Mark  
**Anschrift:** Mika Lulens Arlonburger Landstr. 24 2126 Adendorf

## Atari STE Club Germany

**Computertyp:** Atari 1040 STE  
**Leistungen:** PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammelleinkäufe von Spielen, Source Code Bibliothek, Hotline  
**Schwerpunkte:** Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari STE-Anwender und Programmierer  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark  
**Anschrift:** Atari STE Club Germany c/o Björn Bernborn Postfach 1141 2250 Husum

## 128er Club Uwe Schwesig

**Computertyp:** C 128, C 64  
**Leistungen:** Tips und Tricks zum Programmieren des C 128, umfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD  
**Schwerpunkte:** Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2, Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C 128  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Uwe Schwesig Dorfstr. 9a 2406 Stockelsdorf 04 5149 33 06

## Tele Club Deutschland

**Computertyp:** Atari VCS, CBS Colecovision MB Vectrex Schmid TVG 2000 Hamamex HMG 2650

**Leistungen:** Fanzin, alle drei Monate interne Clubmeisterschaft  
**Schwerpunkte:** Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Tele Club Deutschland Ortsverband Achim c/o Volker Niemeyer Leisener Ring 30 2807 Achim

## Atari-Computer Team e.V.

**Computertyp:** Atari  
**Leistungen:** täglich geöffnete Clubraum mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner Fachbibliothek PD-Disketten Bestand vierteljährliches Clubmagazin  
**Schwerpunkte:** Kontakte unter Atari-Anwendern  
**Mitgliedsbeitrag:** Eintrittsgebühr 20 Mark monatlicher Beitrag 8 Mark  
**Anschrift:** Atari-Computer-Team e.V. Postfach 1216 2822 Schwanewede

## IKS-Club

**Computertyp:** Atari ST  
**Leistungen:** monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme, PD-Service  
**Schwerpunkte:** alles um den Atari ST  
**Mitgliedsbeitrag:** monatlich 5 Mark  
**Anschrift:** IKS Club Abt. Atari ST Südbrookstr. 17B 2952 Wieren/Embs

## Der Computer Club e.V.

**Computertyp:** alle Computersysteme  
**Leistungen:** Preisvorteile bei einigen Handlern, Programmierschulung, Anleitungen- und Informationsbibliothek Mailbox  
**Schwerpunkte:** eher ernste Computeranwendungen  
**Mitgliedsbeitrag:** Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark  
**Anschrift:** Der Computer Club e.V. Postfach 1104 3057 Neustadt

## Advanced Atari Club

**Computertyp:** Atari ST  
**Leistungen:** monatlich Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand Fachbibliothek, Spielreps  
**Mitgliedsbeitrag:** 20 Mark jährlich  
**Anschrift:** Advanced Atari Club Eitruener Weg 18n 3212 Gronau

## Blackboys

**Computertyp:** C 64, MS-DOS  
**Leistungen:** monatlich Clubzeitung  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatlich  
**Anschrift:** Blackboys PLK 024281D 3253 Hess-Oldendorf

## Kindercomputerclub KCC

**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** Spielreps, Wettbewerbe zweimonatliche Clubzeitschrift, 1 x wöchentlich eine Hotline  
**Schwerpunkte:** möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen  
**Mitgliedsbeitrag:** 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre  
**Anschrift:** Kevin Ringels Michael Welfers-Weg 2 4050 M Gladbach Kennwort: Kindercomputerclub

## Mega Drive Fan Club NRW

**Computertyp:** Mega Drive  
**Leistungen:** aktuelle Infos und Farbfolien Videofilm, Tauschung  
**Mitgliedsbeitrag:** ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)  
**Anschrift:** Mega Drive Fan Club NRW Thomas Tewwoot

Wiesenstr. 27  
4190 Kleeve  
0 28 2198 886

## T.S.M. Club

**Computertyp:** Atari ST 1040, C 64  
**Leistungen:** monatliche Clubzeitschrift Basic-Programmierung, Hotline  
**Schwerpunkte:** Tips & Lösungen für Spiele Drucker-Tools, Grafik und Programm-austausch  
**Mitgliedsbeitrag:** 2 Mark monatlich  
**Anschrift:** T.S.M. Club Voshalsfeld 63 4223 Vörde

## Lords of Imagination

**Computertypen:** fast alle Systeme  
**Leistungen:** Clubzeitschrift kostenlose Kennanzeigen Kontaktvermittlung, Clubbibliothek Einführungskurse, Tips für Einsteiger, Wettbewerbe jährliches Clubtreffen  
**Schwerpunkte:** Alles ums Rollenspiel  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark  
**Anschrift:** Lords of Imagination Intern. Rollenspielclub Postfach 22 47771 Wevel

## Der Club

**Computertyp:** alle Computertypen  
**Leistungen:** Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin  
**Schwerpunkte:** Bildung von Fachbereichen gegenseitige Hilfestellung  
**Mitgliedsbeitrag:** 60 Mark Jahresbeitrag  
**Anschrift:** Joysoft Gabriele Hartmann Gottsweg 157 5000 Köln

## VGC-The Video Gamblers

**Computertyp:** Sega Mega Drive, PC-Engine  
**Leistungen:** Club Journal  
**Schwerpunkte:** Insider Info's  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 70 Mark  
**Anschrift:** Andreas Knaul Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach Tel. 0 22 02 73 76 09

## Amiga Magic

**Computertyp:** alle Amigas  
**Leistungen:** Anführerheften Clubzeitung auf Diskette PD-Software eigene PD-Serie, Spielreps  
**Anschrift:** Amiga Magic c/o Marcel Kuhn Mühlenstr. 43 5142 Rathem

## T.U.C.

**Computertyp:** Amiga (alle außer 3000er)  
**Leistungen:** aktuelle PD-Software, Clubzeitschrift, Katalogskriften Digitalservice, eigene PD  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Alexander Carbin Birkenangstr. 26 5190 Stolberg

## Thorny und Stuffs Strategie- und Adventure Club

**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Lösungen zu Adventures, Tips zu Strategiespielen  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Thomas Kiplauf Hauptstr. 100 5200 Siegburg

## Videospielclub Joystick

**Computertyp:** Nintendo, Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine  
**Leistungen:** Spielreps Wettbewerbe, Hotspots  
**Schwerpunkte:** nicht bekannt

**Mitgliedsbeitrag:** 15 Mark für zwei Jahre  
**Anschrift:** Videospiel-Club Joystick Hauptstr. 8 5429 Reckenroth Tel. 0 61 20 72 94

## Pac-Club

**Computertyp:** Amiga C 64  
**Leistungen:** Clubabzeichen Clubtreffen  
**Schwerpunkte:** Pac-Man spielen  
**Mitgliedsbeitrag:** 1 Mark monatlich  
**Anschrift:** Pac-Club Dirk Reinartz Unterfallstr. 19 4466 Neu Stadt-Wied

## Copy Soft

**Computertyp:** C 64, C 128  
**Schwerpunkte:** Spieleprogrammierung in Basic  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Copy Soft Am Kleehagen 61 5788 Winterberg

## Wittener Computer Club

**Computertyp:** Amiga C 64 C 128  
**Leistungen:** Clubtreffen, Clubzeitung Programmiergruppe Sammelbestellungen Kennanzeigen  
**Schwerpunkte:** nicht bekannt  
**Mitgliedsbeitrag:** Schüler 2 Mark Erwachsene 4 Mark monatlich  
**Anschrift:** Wittener Computer Club Winthemer Str. 60 5810 Witten 5

## Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

**Computertyp:** C 64, Amiga  
**Leistungen:** Fachbibliothek, wöchentlicher AGDS-Treff  
**Schwerpunkte:** Information und Hilfestellungen für Einsteiger  
**Mitgliedsbeitrag:** einmalig 10 Mark  
**Anschrift:** R. Scharschmidt Dornbergerstr. 4 6050 Offenbach/Main



# CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALL



Hallo Clubfreunde, es ist soweit: Auf dieser Seite findet Ihr **alle Clubs** auf einen Blick, die bisher in unserer Clubdatei aufgenommen wurden. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospielsystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

*Eure Ulli Peters*

Richtet Eure Zuschriften an: **Markt & Technik Verlag**  
Redaktion **POWER PLAY**  
Kennwort: **Clubs**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar

## Club 18000

**Computertyp:** C- A500, A1000, A2000 und Weiterentwicklungen  
**Leistungen:** jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990 dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung; den Kick-ED Alien Legion: Slider)  
**Schwerpunkte:** Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder  
**Mitgliedsbeitrag:** 50 Mark pro Jahr  
**Anschrift:** Club 68000  
Inh. St. Scholl  
Badgasse 22  
6908 Wiesloch  
06222/52658

## Phoenix Computer Club

**Computertyp:** Amiga, Atari ST, CPC, C 64  
**Leistungen:** eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate, allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate, Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitingen im Mitgliedsbeitrag enthalten)  
**Schwerpunkte:** Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark monatlich  
**Anschrift:** Phoenix Computer Club  
Burgweg 3  
7186 Bilzingsbach

## Amiga Club Eppingen

**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** wöchentliches Clubtreffen  
**Schwerpunkte:** Einführung in den Umgang mit dem Amiga  
**Mitgliedsbeitrag:** Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich  
**Anschrift:** Amiga Club Eppingen  
Guido Ledermann  
Kapellenweg 13  
7519 Eppingen/Rehbach

## Infinity Computercub

**Computertyp:** Amiga, MS-DOS, C 64, C 128  
**Leistungen:** monatliches Infoblatt, Wettbewerbe, Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Wettbewerbe, Hardware Vergleich, Spielrezepte und Lösungen  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark monatlich  
**Anschrift:** Infinity Computercub  
Thomas Steppuhn  
Sechsdindensteige 9  
7798 Plöwenhof

## PDC Public Domain Club München

**Computertyp:** Atari ST  
**Leistungen:** Clubzeitung alle 2 Monate, Wettbewerbe, Programmierkurse, kostenlose Kleinanzeigen  
**Schwerpunkte:** PD-Software  
**Mitgliedsbeitrag:** 15 Mark jährlich  
**Anschrift:** PDC Public Domain Club München  
Ludenzstr. 82  
8000 München 81

## Nintendo Club

**Computertyp:** Nintendo, PC-Engine  
**Leistungen:** Clubzeitschrift  
**Schwerpunkte:** nicht bekannt  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** NINTENDO CLUB  
Herzog Otto Str. 4  
8200 Rosenheim

## Damocles Userclub

**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Clubdisks, Spielrezepte  
**Schwerpunkte:** Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Damocles Userclub  
Jörg Rauh  
Bauerngässl 9  
8400 Regensburg

## The best players

**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** nicht bekannt

## Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren

**Mitgliedsbeitrag:** 2 Mark  
**Anschrift:** The best players  
Christian Neusser  
Waldarichstr. 8  
8923 Baiersdorf

## Off Videospieleclub

**Computertyp:** PC-Engine, Sega Mega Drive  
**Leistungen:** monatlich Videospielemagazin  
**Schwerpunkte:** Tests, Spielrezepte, News  
**Mitgliedsbeitrag:** ist im Magazinpreis enthalten  
**Anschrift:** Off Videospieleclub  
Uwe Kraft  
Peter Schneider-Str. 6  
8700 Würzburg

## Computerclub Dillingen

**Computertyp:** Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS  
**Leistungen:** Btx-erreichbar (Nr. 09718116)  
**Schwerpunkte:** Erfahrungsaustausch  
**Mitgliedsbeitrag:** Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich  
**Anschrift:** Computerclub Dillingen  
Paul Zenetti-Str. 11  
8880 Dillingen

## PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

**Computertyp:** PC-Engine  
**Leistungen:** vierteljährliche Clubzeitschrift  
**Schwerpunkte:** Insider-Infos  
**Mitgliedsbeitrag:** vierteljährlich 15 Mark  
**Anschrift:** PC-Engine Club No 1  
Wolfgang Schandke  
Postfach 322  
8938 Buxtehude

## Amiga Club Österreich

**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Clubmagazin, tägliche Hotline, billiger Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox  
**Mitgliedsbeitrag:** 120 Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350 Schilling  
**Anschrift:** Amiga Club Österreich  
Kirchengasse 27  
A-1070 Wien

## The OutRunners

**Computertyp:** Master System, Mega Drive  
**Leistungen:** Clubzeitschrift, wöchentliche Hotline, zweimal im Jahr Gewinnspiele  
**Mitgliedsbeitrag:** 30 Mark jährlich  
**Anschrift:** The OutRunners  
Währinger Str. 24/124  
A-1090 Wien

## Blue Danube ATARI Club

**Computertyp:** Atari ST, LUXE und VCS 2600  
**Leistungen:** vierteljährliche Clubzeitung  
**Schwerpunkte:** Einsteiger Hilfen, Tips & Tricks  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 300 öS  
**Anschrift:** Blue Danube Atari Club  
Dieter König  
Jassit 6  
A-8542 St. Lorenzen  
0 38 64/25 45

## Mega-Club

**Computertyp:** Sega Mega Drive, PC-Engine  
**Leistungen:** Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner, Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich  
**Anschrift:** Mega-Club  
Martin Brändle  
Grunaustr. 2  
CH 9204 Andwil



**D**er Tip für alle Freunde von Gaston: Im Alpha-Verlag erscheint mit Baston — die größte Pfeife aller Zeiten — die ultimative Parodie auf den witzigsten Büroangestellten der Comicgeschichte. Über 40 der bekanntesten Künstler haben in diesem Band mit Gaston all' das angestellt, was sie schon immer machen wollten, aber sich nie so richtig trauten (und diesmal kommt die Lachmöve nicht einfach so davon).

**D**er Comicklassiker **Exterminator 17** des Künstlerduos **Bilal/Dionnet** ist jetzt in einer Sammlerausgabe bei Alpha erschienen.

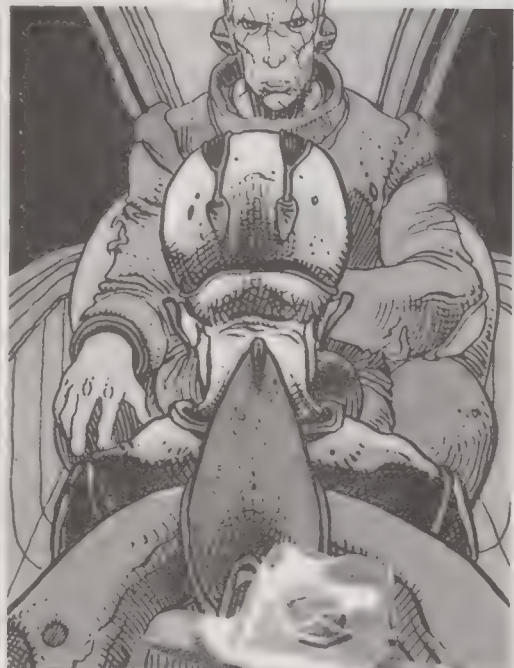
In ferner Zukunft kämpfen die Mächtigen nicht mehr selbst, sondern schicken Androiden ins Feld, die Extermi-



Wehe wenn die Schrauben rosten: Exterminator 17 auf den Weg zum Ersatzteillager.

natoren. Das Vorläufermodell Exterminator 17 wird durch Seelenwanderung zum denkenden Roboter und macht sich auf, die Androiden vom Joch der Unterdrückung zu befreien. Die Geschichte erinnert ein wenig an die "Blade Runner"-Vorlage "Träumen Androiden von elektrischen Schafen?", ist aber leider nicht so anspruchsvoll. Bilal selbst gab zu, daß ihn ab Seite 10 die Story nicht mehr interessierte und daß er nur noch zu Ende

# Comic NEWS



zeichnen wollte. Dennoch gehört Exterminator 17 zu den wichtigsten SF-Comicwerken und sollte in jedem Bücher-schrank zu finden sein (bei Carlsen gibt es ihn auch als Taschenbuch).

**K**einen Klassiker, sondern etwas völlig Neues findet der Leser in der Serie **Thane-ros**, von der Band 1 gerade bei **Splitter** erschienen ist. In diesem wunderschönen Buch gerät ein ganz normales Pärchen während eines Spaziergangs in eine fremde Welt, in der nichts so ist, wie es scheint. Aus dem Picknick wird eine Wanderung durch ein Land, gegen das Transsilvanien zur Zeit des Grafen Dracula ein heimlicher Ort war. Die Bilder zu dieser Serie sind beeindruckend fantasievoll und herrlich unheimlich. Auch kommt neben der Spannung der Humor nicht zu kurz. Bleibt nur zu hoffen, daß die Fortsetzung bald erscheinen wird.

**I**n Deutschland taten sich die Leser mit den opulenten Bildern des **Philippe Drulillet** immer etwas schwer, die morbiden und unheimlichen Geschichten taten ihr übriges. Ganz in dieser Tradition ist sein neuestes Buch **Nosferatu**, erschienen im **Carlsen Verlag**. Der Vampir in Drulillets Geschichte ist der letzte seiner Rasse, verfolgt von mutilierten Opfern eines Nuklearkriegs. Verbittert jagt er seiner Nahrung nach, die ihm nicht schmeckt — in seiner Einsamkeit verliebt er sich in eine Schaufensterpuppe, die ihrerseits von Mutanten gefressen wird. **Nosferatu** ist eine bitterböse Geschichte über die Einsamkeit und den Sinn des Lebens. Der französische Zeichner erhielt übrigens vor zwei Jahren auf dem Comic-Salon in Angoulême den "Grand Prix Alfred" als Auszeichnung für sein Gesamtwerk.

**L**eichtere Kost sind die neuen Abenteuer des **Leutnant Blueberry**, die nun bei **Carlsen** erschienen sind. In diesen neuen Geschichten, die nicht mehr von Jean Giraud, sondern von **Colin Wilson** gezeichnet werden, erlebt der junge Blueberry seine ersten Abenteuer. Ein Westerncomic für Anspruchsvolle.

Eric Hegmann/ai

◀ Groß der Hut, finster die Miene, schnell der Revolver: Leutnant Blueberry



**Flashpoint Elektronik u.**  
 Spiele Vertriebs GmbH  
 Hamburger Str. 68  
 2360 Bad Segeberg  
 Tel.: 04551/4097  
 Fax 04551/1342



**Flashpoint Elektronik u.**  
 Spiele Vertriebs GmbH  
 Im Giefenacker 4  
 5400 Koblenz Lay  
 Tel.: 02606 / 331 u. 323

## Riesen Auswahl - Kleinste Preise

### Nintendo-Spiele zu traumhaften Tiefstpreisen

#### Nintendo



NES - Castlevania



NES - Legend of Zelda

#### Fitness-Matte, der Spaß für die ganze Familie



NES - Fitness - Matte

75,94

75,94

139,94

#### Noch mehr Nintendo - Konsolen Knüller Preise! Oktober Sonderangebote

Mach Rider	53,94
Soccer	53,94
Super Mario Bros.	59,94
Xenious	69,94
Anticipation	55,94
Ghost'n Goblins	75,94
Section Z	75,94
Trojan	75,94
Top Gun	75,94
Wrestlemania	75,94
Super Mario Bros. II	75,94
Remote Controller	86,94
Docking Bay 10	29,94

#### Für Sammler:

Original NINTENDO-Jahreskalender 1990  
 (Farbdruck mit Tips & Tricks) **25,94**

#### SEGA MEGA DRIVE

\*SEGA MEGA-DRIVE PAL  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

\*SEGA MEGA-DRIVE RGB  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

Moonwalker	89,94
Super Monaco GP	79,94
Insector X	94,94
Super Hydlide **	134,94
Populus **	119,94
Budokan **	119,94
Klax	89,94

#### Das Wunderding für den Game-Boy

#### GAME - LIGHT

- vergrößert das Sichtfeld
- gleichmäßige Ausleuchtung des Sichtfeldes
- dadurch auch Spielen bei Dunkelheit möglich
- leicht aufzusetzen
- sicherer Halt

nur **59,94**

Game Boy incl. Tetris	<b>158,94</b>
Solar Striker	44,94
Tennis	44,94
Super Mario Land	44,94
Qix	44,94
Golf	44,94



\*PC-Engine Core Grafx RGB  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**  
 incl. Netzgerät, mit Spiel **369,94**

\*PC-Engine Core Grafx PAL  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**  
 incl. Netzgerät, mit Spiel **329,94**

Klax	104,94
Darius Plus	a.A.
Afterburner	a.A.
Batman	a.A.
Y's (CD) **	119,94

\*\* Englische Version, mit englischer Anleitung  
 Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

#### Coupon ASM 11/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name .....

Str. ....

Ort .....

System Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

\*Die mit \* gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.  
 Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.



Wie uns schwer zu erkennen ist, hat sich die Crème de la crème seit dem letzten Monat ein wenig verändert. Ab der nächsten Ausgabe wird sie sich zudem auf zwei ganzen Seiten breitmachen. Davon werden voraussichtlich auch die Konsolenfans profitieren. In dieser Ausgabe gehen wir der Frage nach: Aus welchem Land kommen die besten Computerspiele? Dabei zeigte sich, daß sich unter den Spieleherstellern "Exoten" wie Holländer, Spanier und Skandinavier in den letzten zwölf Monaten extrem rar gemacht haben. Andere Länder als Frankreich, Deutschland, England und die USA wurden so nicht berücksichtigt. Die pro-

# CREME DE LA CREME

zentuale Verteilung aller Spiele der letzten zwölf Monate mit einer POWER-WERTUNG über 70 Prozent könnt Ihr unserer Grafik entnehmen.

WI

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	7. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	7. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	8. Monat	3/90
6 (6)	F-16 Combat Pilot	84%	9. Monat	11/89
7 (7)	RVF	84%	9. Monat	11/89
8 (8)	Typhoon Thompson	83%	6. Monat	3/90
9 (9)	Emlyn Hughes Soccer	83%	3. Monat	6/90
10 (10)	Might and Magic II	83%	2. Monat	6/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	9. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	5. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	7. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	6. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	9. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	9. Monat	11/89
8 (—)	Cadaver	86%	1. Monat	10/90
9 (8)	Tower of Babel	86%	9. Monat	12/89
10 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	5. Monat	6/90

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Hell	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (6)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7 (7)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (8)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9 (9)	Ultima IV	Sega	88%	8/90
10 (10)	Sokoban	PC-Engine	88%	6/90
11 (11)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (12)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13 (13)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14 (14)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15 (15)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	6. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (5)	Their finest Hour	88%	9. Monat	12/89
5 (6)	Maniac Mansion	88%	8. Monat	3/90
6 (—)	Wonderland	88%	1. Monat	10/90
7 (—)	Silent Service II	87%	1. Monat	10/90
8 (—)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
9 (8)	LHX Attack	86%	5. Monat	6/90
10 (9)	PGA Tour Golf	86%	2. Monat	9/90

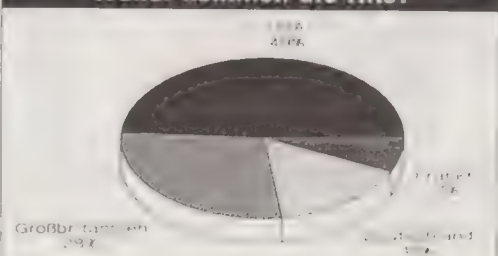
## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
2 (3)	Dragon Wars	81%	9. Monat	2/90
3 (4)	Starflight 1	79%	6. Monat	5/90
4 (5)	Pipe Mania	77%	5. Monat	6/90
5 (6)	Gotcha	76%	9. Monat	10/89
6 (7)	X-Out	75%	5. Monat	5/90
7 (8)	Xenomorph	74%	2. Monat	5/90
8 (—)	TV Sports Football	73%	1. Monat	7/90
9 (9)	Hammerist	72%	2. Monat	7/90
10 (10)	Shinobi	72%	2. Monat	1/90

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
11 (12)	Klax	Atari ST	89%	5/90
12 (13)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13 (14)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14 (15)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15 (16)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16 (—)	Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (—)	Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
19 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	

## Woher kommen die Hits?





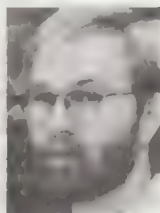
# HIGHSCORES

**H**e, was ist denn jetzt los? Nur noch eine halbe Seite Highscores? Ja, ab dieser Ausgabe gibt es die Highscore-Ecke wieder in kleiner Form. Da die meisten von Euch lieber eine kleine (aber feine) Highscore-Ecke wollten, haben wir uns danach gerichtet.

Diese halbe Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten spielen erreicht habt, reserviert.



Regenbogensüchtig:  
Oliver Lunk



Tetrissüchtig:  
Tom Schmidt

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKES oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgenden Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG**  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

Wie gut seid  
Ihr in Eurem  
Lieblingsspiel?  
Hier findet  
Ihr die  
Bestleistungen  
anderer  
**POWER-PLAY-**  
Leser.

## Arkanoid

Amiga: 863.380 von Michael Meyn, Rielingshausen

## Bionic Commando

ST: 1.194.805 von Jan Zeleny, Hemmingen

## Block Out

C 64: 48.155 von Tian-Yaw Hsieh, Wien

## Block Out

MS-DOS: 75.189 von Jörn Cölsch, Undeloh-Wesell

## Devil Crush

PC-Engine: 103.194.400 von Manfred Arbesmeier, Ingolstadt

## Klax

ST: 1.454.025 von Enno Scholz, Neutraubling

## Paradroid

C 64: 104.595 von Jens Budig, Eggenstein

## Rainbow Island

Amiga: 1.038.900 von Oliver Lunk, Hamburg

## Rainbow Island

ST: 726.250 von Stefan Kuch, Hardthausen

## Super Star Soldier

PC-Engine: 658.500 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

## Silkworm

Amiga: 756.900 (Heil) von Freddy Huppert, Amel-Belgien

## Tetris

Game Boy: 215.999 von Tom Schmidt, Krefeld

## Tiger Heli

PC-Engine: 1.436.150 von Jörg Leicher, Nassau

## Turrican

C 64: 888.060 von Andreas Luber, München

## Twinworld

Amiga: 64.325 von Paul Gullaumon, Regensburg

# Wial

Andreas Albert & Partner  
Liegnitzerstr. 13  
8038 Gröbenzell  
Tel 08142/8273  
Tel 08142/53912

## C64

## Disk

## ST AMI

ALL TIME CLASSICS	00:00	00:00	00:00
BATTLESHIP	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 2	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 3	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 4	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 5	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 6	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 7	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 8	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 9	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 10	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 11	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 12	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 13	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 14	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 15	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 16	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 17	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 18	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 19	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 20	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 21	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 22	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 23	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 24	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 25	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 26	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 27	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 28	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 29	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 30	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 31	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 32	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 33	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 34	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 35	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 36	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 37	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 38	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 39	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 40	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 41	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 42	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 43	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 44	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 45	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 46	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 47	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 48	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 49	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 50	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 51	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 52	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 53	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 54	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 55	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 56	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 57	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 58	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 59	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 60	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 61	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 62	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 63	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 64	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 65	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 66	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 67	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 68	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 69	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 70	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 71	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 72	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 73	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 74	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 75	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 76	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 77	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 78	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 79	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 80	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 81	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 82	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 83	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 84	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 85	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 86	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 87	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 88	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 89	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 90	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 91	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 92	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 93	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 94	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 95	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 96	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 97	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 98	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 99	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 100	00:00	00:00	00:00

## IBM

ALL TIME CLASSICS	00:00	00:00	00:00
BATTLESHIP	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 2	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 3	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 4	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 5	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 6	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 7	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 8	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 9	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 10	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 11	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 12	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 13	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 14	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 15	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 16	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 17	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 18	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 19	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 20	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 21	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 22	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 23	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 24	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 25	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 26	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 27	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 28	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 29	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 30	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 31	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 32	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 33	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 34	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 35	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 36	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 37	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 38	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 39	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 40	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 41	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 42	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 43	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 44	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 45	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 46	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 47	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 48	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 49	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 50	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 51	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 52	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 53	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 54	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 55	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 56	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 57	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 58	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 59	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 60	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 61	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 62	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 63	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 64	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 65	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 66	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 67	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 68	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 69	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 70	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 71	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 72	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 73	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 74	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 75	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 76	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 77	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 78	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 79	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 80	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 81	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 82	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 83	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 84	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 85	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 86	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 87	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 88	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 89	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 90	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 91	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 92	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 93	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 94	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 95	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 96	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 97	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 98	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 99	00:00	00:00	00:00
BLOCK OUT 100	00:00	00:00	00:00

## AMIGA ZUBEHÖR

3.5" 2 DD HoNe 10er	8,90
3.5" 2 DD HoNe 10er	8,90
AMIGA MAUS	8,90
EXTERNE LAUFWERK 3-LINE	186,90
MOUSE SE	18,90
SPICHERERWEITERUNG ALP 1 MB	149,90
XCOPY 2. ind. Hardware	89,90
XCOPY PROFESSIONAL	74,90

• BEI DRUCKLEGUNG NICHT NICHT LIEFERBAR! Irrtum vorbehalten  
Liefer gegen Trennungsbogen. Bitte Computertyp angeben.  
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50



## The Best.

Lieber Computervisionler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielortament - wir haben immer alles, was am Markt ist. Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie auch - wenn Sie die Neuen vorbestellen!

Das Fantastic T-Shirt (XL)	18
AM500 Erweiterung auf 1MB	159
AMOS Amiga Game Creator	115

Soundblaster Card PC 449  
(24-stimmige Stereo, MIDI, AdLib, Irig)

Disketten only: 64 AM ST PC  
# = auch in 3,5" zu haben (bitte angeben)  
1M = AM nur mit Speichererweiterung

077 Spy who loved	41	69	69
6818 Act (1M)	65	81	81
Accolade in Action	81	81	81
Action Concept	73	73	73
Adv. Tact. Fighter	73	73	73
Air Support	73	73	73
Alice Waves	69	69	69
AMC Astor M. Corps	57	57	57
Amor	69	69	69
Apprentice	41	57	57
Armada 2525	81	81	81
Atomia Strategy	58	59	61
B.A.T.	89	81	81
B55, J. Seymour P.Q.	65	65	65
By the Pains 2	39	68	68
Bad Bird	73	73	73
Balance of Planet	73	73	92
Baltic Sea De Luxe	81	73	73
Battle of Britain	73	73	81
Battle Master	85	65	73
Big Business	73	73	73
Billy the Kid	69	69	73
Bomb	73	73	73
Bombfighter	51	73	73
Bomber F3	51	77	81
Born on 4th July	43	73	73
Bran Blaster	73	73	73
Brick Rogers (1M)	73	73	73
Buddah	65	73	73
Cadaver	73	73	73
Captive	73	73	68
Carthago	65	51	51
Castle Master	39	62	51
Champs Krym (1M)	65	73	81
Chess Champion 2175	77	81	81
Chrono Quest 2	77	77	73
Clutch Yeagers A.F.T.	73	73	81
Condor on Ice Man	73	73	73
Conflict Europe 2	73	73	73
Conqueror 3-D Tank	73	73	73
Corporation	65	73	73
Cross Azura (1M)	65	81	77
Crack Down	39		
Creature	81	81	81
Demolisher	65	65	65
Days of Thunder	68	68	68
Deathringer	73	73	73
Deuteron	99	99	99
Die Tracy	81	81	81
The Dead	51	65	65
Duty Harry Calahan	43	73	73
Drury Hargis	49	81	85
Drums of Platoon	41	65	65
Drum Wars	39	65	51
EARTH			

East vs. West *	73	73	73
Eco-Phantoms	73	73	73
Ekabaze *	57	57	57
Elvira *	77	85	85
Enchanted Land	73	73	73
Epic	81	81	81
F-19 Comb-PL * 438 *	61	65	65
F-19 Stealth Fighter *	85	95	95
F-20 Rebirth *	65	65	73
Final Battle	73	73	73
Fire & Brimstone	73	73	73
Flareline	51	57	57
Flight of Intruder LGA	95	95	95
F5 ATP Boeing			
Flintlock Quest	65	65	65
Flintlock Quest 2	73	73	73
Full Metal Planets *	65	65	58
Future Classics	73	73	73
Future Basketball	65	65	65
Gates of Dawn	73	73	81
Geoids (Futurama 7) *	69	69	73
Grass of Arcadia	65	51	65
Great Courts Tennis *	73	73	73
Grenada 2	41	53	53
Guns & Butter Glo'd-2			85
Gunslip *	57	65	65
Hammurabi	42	45	45
Heart of China *			99
Heroes Quest (1M) *	99	99	99
Hot Rod	38	65	73
Hyper Card Games 2 *			81
If It Moves, Shoot It *	73	73	73
Imparpen 2000	73	73	73
Indiana Jones Adv. *	73	73	81
Indy 500 Race *			69
Infestation *	65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73
Inspector Griffin *	61	47	61
Jack 20 Tennis	38	73	73
Intruder Adventure	73	73	73
Invest	65	65	73
Keep 90 Soccer *	49	55	73
Key Up * Jones *			97
Khalid *			51
Kick Off Player Man	51	51	51
Killing 2 (1M) *	39	65	65
Killing Game			81
Kings Bounty *	57	81	81
Kings Quest 3 *			116
Klax *	41	53	53
Knight & Fight	43	73	73
Krughes of Legend	51	77	77
Land Ninja 2	65	65	65
Legend 81's Boulder	69	69	69
Legend 81's Emerald	73	73	81
L. S. Larry 3 (1M) *	99	99	99
LJUX Attack Chopp. *	99	99	99
Life & Death *	65	73	68
Logo *	41	57	73
Loom *	81	81	81
Lords of Doom	45	73	73
Lords of the Rings *	73	73	81
Lords of the Sea	73	73	73
Lord Ditchman M1	57	51	57
Lousa Egypt Challenge	73	73	73
Magic Fly (1M)	73	73	73
Manchester United *	39	65	65
Mania	73	73	73
Microsons Army 2	57	73	73
Midnight Resistance 41	69	69	69
Midwinter *	73	73	73
Monkey Pythons *	41	51	57
Murder *	43	51	65
Narc *	69	69	76
Necronom	43	73	73
Night Hunter *	73	73	73
Nightshift *	65	65	73
N.Y. Warren (1M)	89		
On the Edge of Vortex *			144
Oiled Road	47	65	65

Ops: Wings			97
Operation Hammer FS 0	73	73	73
Operation Stealth	65	65	65
Original Games	73	73	73
P 47 Thunderbolt 36	65	65	65
Paradise 90	73	73	73
Photos Storm	51	51	51
Pirate	65	65	73
Private Robot: Monst. 0 41	51	51	65
Hostile Plane	73	73	73
Rock Radiance (1M) 0 62	65	65	65
Populous	65	65	73
Powermanger	73	73	73
Powerade	49	65	73
Purse of Pennia	73	73	73
Prosperity	73	73	81
Prosperity Viking Child	68	68	73
Q8 Rally Car	49	65	73
Qi Bent	73	73	73
Ri Strategic	41	57	65
Railroad Tycoon	97	97	102
Rain Rod	65	65	65
Race: Xena	73	73	73
Raiders	65	73	73
Roadsters	38	59	47
Rescue to Practical	73	73	73
Resurrection 101	65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	73
Riders of Rohan	68	68	73
Ribbons	40	68	73
Robot Commander	59	59	61
Roads	43	73	73
Roadster Drift	73	73	73
Romans	65	51	65
Saint Dragon	65	65	65
Saints	73	73	81
Satan	41	69	69
Satan	33	57	57
Secret Monkey Isl	81	81	81
Secret Salvat: Kings 0 65	81	81	73
Search for Blame	73	73	73
Shadow Warriors	41	65	53
Sherman M4 Tank	73	73	73
Silent Service 2 0	91	91	91
Sun City	41	69	69
Sun City Terra-Ed 0 39	39	39	39
Sun City	73	73	73
Sly Spy: Secret Age	39	69	53
Snow Striker	41	69	69
Snout Boom	39	65	65
Spac: Rogue (Elite 2) 51	81	77	77
Spense: Cyne: lives	41	69	69
Speedshot 2	73	73	73
Starbase	65	65	65
Star Burner	73	73	73
Star Commander	65	77	73
Star Control 0	73	73	89
Star Trek 5 0	81	65	81
Starflight 1	41	65	65
Starlight 2 0	65	65	65
Stormlord 2	47	65	65
Supremacy	81	81	81
Tactical Command	49	65	65
Tan: Yankee	73	73	73
Tenage: Mutant Ninja	81	73	73
Tenets Cup 0	73	73	73
The A Team	69	69	69
The Columns Requ	95	99	99
The Keep	73	73	73
The Light Crusader	65	65	73
The Last Paradox	65	54	81
The Monarch	73	73	73
The Movies	73	73	73
Thunderstrike 0	65	65	65
The Break: Tenus	41	65	65
Tiki	42	63	63
Titan Machine	42	73	73
TNT: Compulsion	53	73	73
Total Recall	73	73	81
Town: Frank	73	73	73

Trap - Page 8	69	69
Travels Trip	42	73 65
Turkism	41	57 57
TV Sports Basketball	65	77 77
TV Sports Football	55	77 68 85
Two Worlds 3		73 57
Ultima 6	86	86 86
Ultima 6: Mill. Sin. 2	73	73 73
Universe 3		77 77 77
Unreal		81
Vampire	73	73 73 73
Vendetta	39	73 73
Venom Wing	73	73 73
Venus Trip (1M)		55 55
Voodoo Nightmares		65 65
W. Gently Lark (1M)		59 65 68
War - Global Dom.		81
War Jeep	73	73 73
Warhead		69 69
Weird Tru		65 69 69
West Pacific - Chn 8		69 69
Wheels on Fire	53	53 53
Worldwalker 3	51	77 77 77
Wingspread		85 97
Wings FTS (1M)		73 73 73
Wings of Death		73 73 73
Wolfpack		85 85
Wonderland (1M)		77 77 77
World Boxing Man.	42	51 57 73
World Cup 90	46	65 65
X-Out	41	57 57
Xiphos	42	73 73
Xyzzy		65 65
Yuppies Revenge 8	42	73 73
Zak McRackdon 8	57	73 73 73

### Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele,  
als daß wir alle auf dieser Anzeigezusammensetzen  
können: Fordern Sie bitte  
unsere vollständige Liste mit allen unseren  
Spiele für Ihren Computer-Typ an  
(64er, Amiga, ST oder PC):  
Ihre HUNTAFFIC-Liste kommt brandneue  
alle 6 Wochen - und zwar kostenlos!

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren -  
Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und  
alle Spiele, die bei anderen Verändern  
angeboten werden, gibt's bei uns auch.  
Deutlich billiger - oft auch schneller!  
Bestellungsangabe + 1 = Versandtag  
(Falls ab 1. Lager verfügbar)

Preisänderungen, Irrtümer und Teil-  
lieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich  
(bitte keine Schecks, keine Überweisung  
per Post / per Nachnahme + DM 8.-  
und gerne auch ins Ausland  
(A/FL/CH/NL/L/B u.a.)  
(-14% dts. Steuer, + DM 16.-).  
In die DDR können wir leider  
nur per Bar-Vorkasse liefern  
Listeneinsatz + DM 6.-

Drucklegung: 14. 9. 99 für die pp

Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise  
sind hiermit ersetzt.

## FUNTAStIC ComputerWare

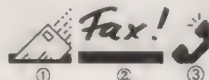
**Die Auswahl komplett -  
alle Preise o.k. -  
Und der Service super.  
Wo gibt's mehr?**

Nur die besten Originalspiele  
der guten internationalen Marken,  
Viele mit der deutschen Anleitung.  
Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich.  
Auftrags-Aannahme täglich live ab  
10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr  
Zu allen anderen Zeiten  
(z.B. abends oder an den Wochenenden)  
gibt's telefonischen Bestell-Service.  
Sprechen Sie bitte besonders deutlich,  
Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Yislen Dank

**FUN**TASTIC  
ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44  
D - 8000 München 5  
Tel. 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138



Ganz sicher per Karte,  
schnell via Telefon oder Fax





# POWER TIPS

Heft  
11/90



## ZUM SAMMELN!

### Computerspieletips

Damocles	70
Bad Blood	75
Might & Magic II	75
Codename "Iceman"	76
Railroad Tycoon	78
Turrican	78
Dragonflight	83
Tower of Babel	86
Hillstar	86
Legend of Faergail Teil 1	89
Schummelecke	
Star Quake, The Plague,	

### Power-Tips

Venus — The Flytrap,	
Legend of Faergail,	
Xenon II, Prophecy I,	
Ninja Spirit	90
Dr. Bobo antwortet	
Hillstar, Bards Tale III	90
Starflight II, Dragon Wars,	
Ultima V	91
Videospieletips	
Tennis, Chips Challenge,	

Moonwalker, Livelorce,	
Air Driver	92
Tatsujin, Thunderforce III,	
Super Hang On	93
Gates of Zendocon,	
Ghostbusters,	
Metal Gear,	
Super Darius	94
Devil Crash, Tiger Hell,	
Super Shinobi,	
Castlevania,	
Kid Icarus, Afterburner,	
Metroid, Gauntlet III	95
Clue Books	
Might & Magic II	96

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



## Damocles

Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt haben fantastische Karten und Tips für das 3D-Spiel "Damocles" eingeschickt und verdienen sich damit den Tip des Monats. In Capital City:

Man sollte NIE bei 01-01 in den ersten Stock dieses Gebäudes gehen, da hier der "Steuereintreiber" (Collector of Taxes) sitzt. Er "erleichtert" den Mercenary um sein Vermögen! Für alle, die sich noch immer fragen, wie der Handel funktionieren soll: Die Häuser mit dem Fenster, in dem, wenn nichts in dem sichtbaren Raum steht, drei Nullen an dem schwarzen Balken stehen (0-00), sind Shops. Geht man in diesen Raum und sieht sich jetzt den schwarzen Balken an, wird man feststellen, daß sich die Zahlen ändern, wenn man in seinem Inventar blättert. Legt man jetzt ein Objekt ab, bekommt man den dafür gebotenen Preis. Das Buch im Shop 13-15 gibt wertvolle Tips, genauso wie der Computer im ersten Stockwerk vom Post Office. Wichtig ist es auch, zu wissen, daß im Keller auf 11-08 ein Transmitter steht.

Auf Metis:

Man sollte auch bei 02-06 NIE in das Gebäude gehen, da es sich hier um das TIME-WARP PRISON handelt. Geht man doch hinein, wird man für zwei Jahre eingesperrt (bis Mercenary III fertig ist). Auch

bei 00-06 wird man im achten Stockwerk bestohlen. Wie schon auf Eris in Capital City wird man um sein Vermögen erleichtert.

Auf Chaldea:

Auf 08-08 befindet sich ein Auto, der Key CV 22 und ein Transmitter. Außerdem sind fast alle Häuser Shops. Auf keinen Fall in 06-08 in den ersten Stock gehen, da man hier mit einer "Villa" betrogen wird. (Man verliert sein ganzes Geld und wird Besitzer eines kleinen Häuschens auf Eris...)

Auf Dion:

Den Sale aus dem Novagen Office kann man mit Sprengstoff (Stärke 0) öffnen. Sprengt man den Authors Computer, gibt's ein Feuerwerk...

Allgemein:

Wo drei der vier Zünder der Novabomb liegen:

Zünder 1: Ur — 07-01 (getarnt als Sideboard);

Zünder 2: Eris — Snow Island — 03-00 (getarnt als Cupboard);

Zünder 3: Gaa — Chaldea — 05-06 (getarnt als Hi-Fi-Anlage).

Wo man die Novabomb findet: Novabomb: 09-02 (hier befindet sich auch ein wertvolles Piano).

Zeit sparen: Wie man sicherlich schnell festgestellt hat, verbrauchen Raumflüge extrem viel Zeit. Wir haben eine Methode gefunden, die fast gar keine Zeit verbraucht. Dazu bemächtigt man sich des Antigrav-Gerätes auf Key West (07-07: Basement). Man fliegt

Hallo Computerspieler-Fans!



Die 500 Mark für den Tip des Monats können in diesem Monat Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt auf ihrem Konto verbuchen. Damit dürfte die Orientierung auf den Damocles-Welten kein Problem mehr sein.

Zum x-ten Mal das leidige Thema Karten: Weißes Papier! Schwarzer Stift! Auch der Gebrauch eines Lineals wäre nicht schlecht. Wir können Karten, und seien sie noch so niedrig oder künstlerisch wertvoll, nicht verwenden, wenn sie mit Buntstiften auf zerknittertem Karopapier gemalt

sind. Ist doch ein Jammer, wenn ihr Euch die ganze Mühe umsonst macht.

Zaubersprüche werden memoriert und Messer gewetzt: "Pool of Radiance" ist da! Schwer, komplex und höllisch gut. Dementsprechend wird auch der Bedarf an guten Lösungen und Karten zu diesem Spiel wieder sprunghaft ansteigen. Also, liebe Rollenspielkollegen, frisch gewagt und schnell mal durchgespielt. Und dann ab in die Post mit Euren Erfahrungen. Viel Spaß und keinen Programmabsturz, wünscht Euch Volker.

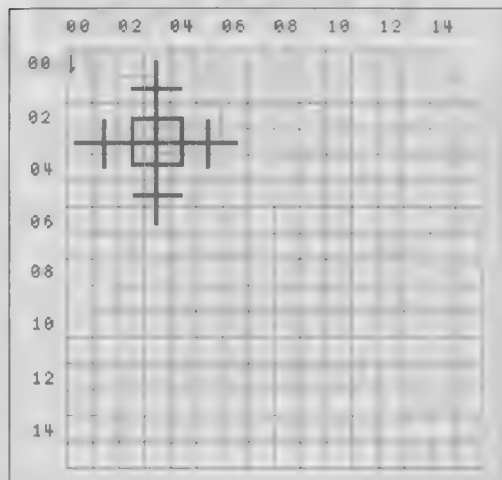
jetzt zu dem Transmitter auf Capital City, steigt aus dem Raumschiff aus und nimmt es mit Hilfe des Antigravs "in die Hand"! Man kann jetzt in das Gebäude gehen und mit dem Transmitter reisen...

Türen: Mit Hilfe des Timed Detonator und Explosives ist man in der Lage, verschlossene Türen aufzusprengen. Man

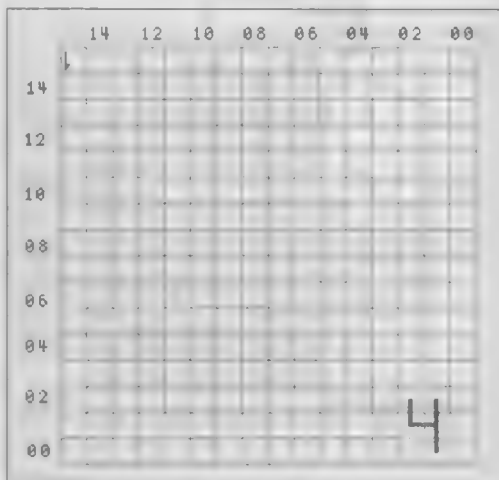
benutzt die Sprengstärke 3 und postiert den Sprengstoff vor der betreffenden Tür.

1000000 Credits: Man nimmt das Lottery Ticket (Clotho: 01-00) und fliegt danach zum IDI-Camp (Cyclopes: Mitte der Stadt). Betritt man das Gebäude, gewinnt man 1000000 Credits!!! Da lacht das Bankkonto und der Held freut sich. vv

## Acheron

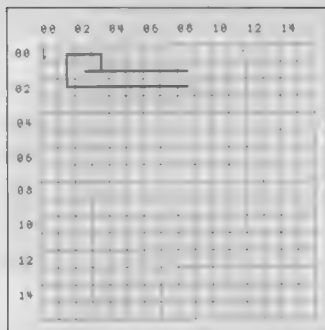


## Atropos

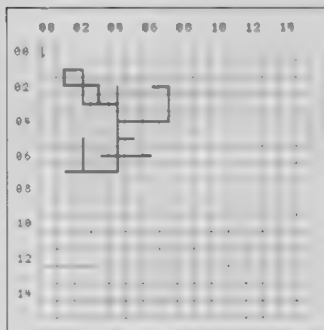




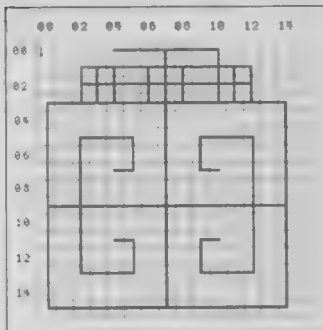
Bacchus



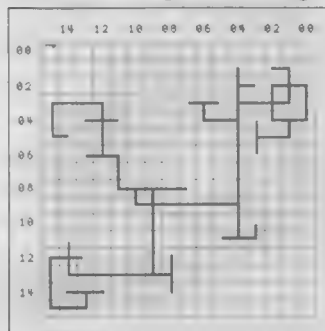
Eris - Bare Island



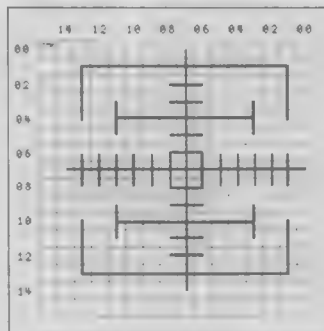
Dion - Birmingham Island



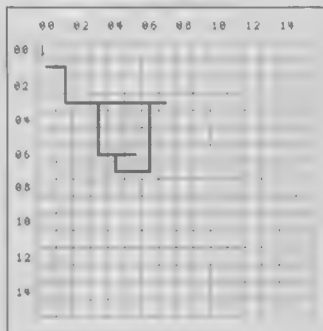
Eris - Capital City



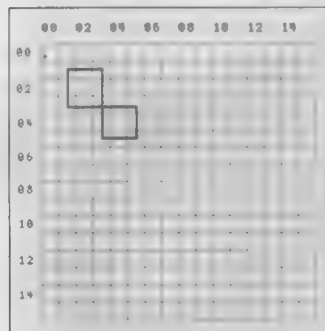
Gaea - Chaldea



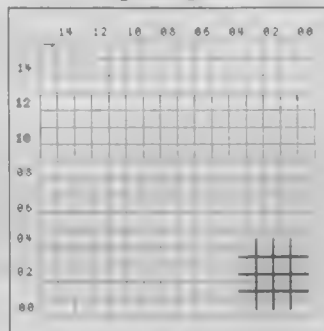
Clotho



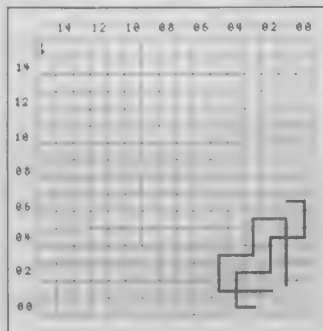
Cronus



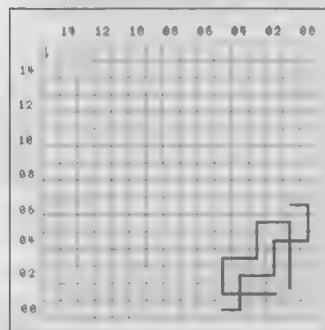
Cyclopes



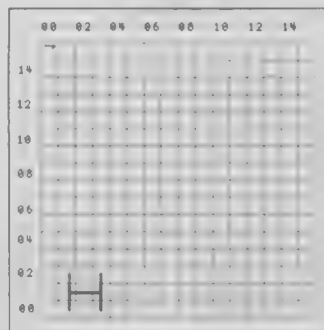
Dion - East



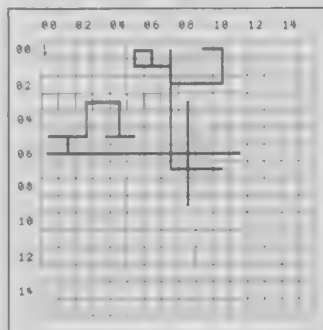
Dion - North



Icarus

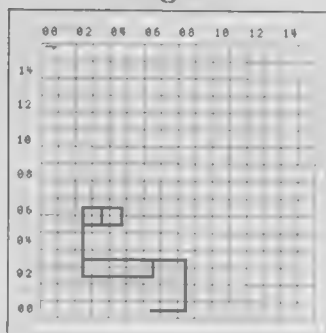


Eris - Key West

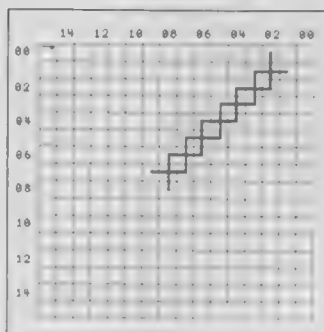




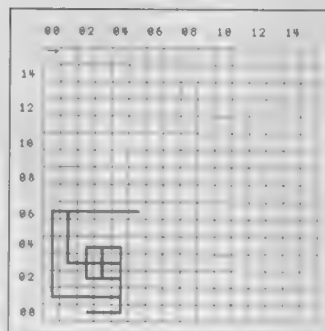
Logos



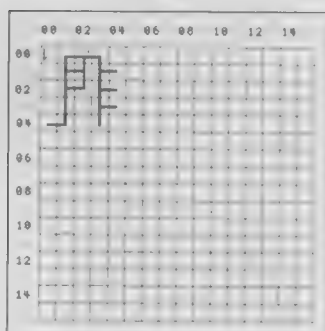
Mentor



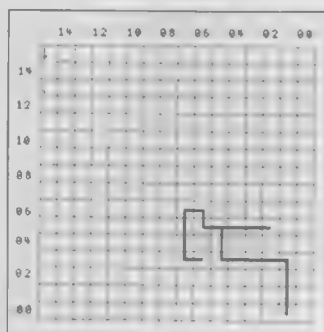
Metis



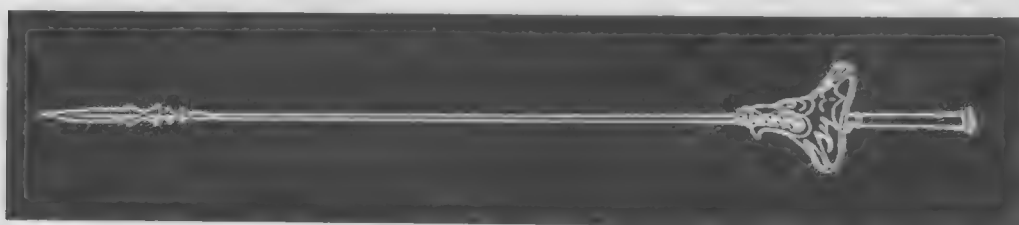
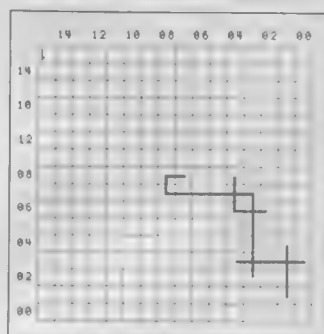
Pan



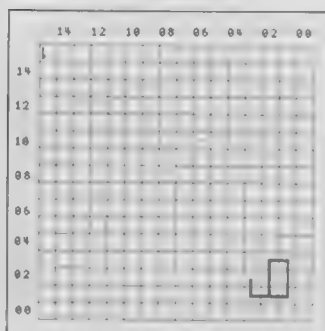
Perseus



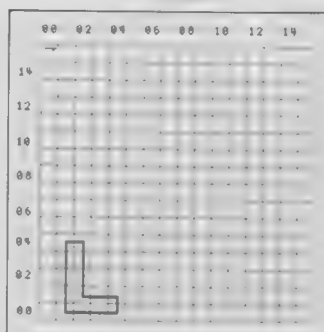
Eris - Snow Island



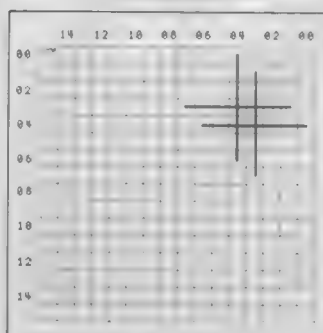
Theon



Tolosa

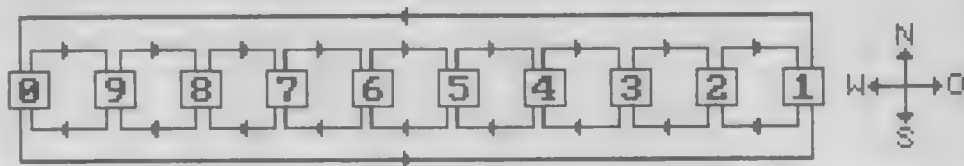


Vesta





## Transmitterkarte



0 = 07-01 Gaea	9 = 09-07 Mentor
8 = 02-08 Bacchus	7 = 04-02 Logos
6 = 08-08 Gaea	5 = 11-08 Eris
4 = 04-06 Vesta	3 = 00-06 Metis
2 = 03-14 Dion	1 = 06-02 Eris

## DYNATEX

\* SNK NEO GEO \* GAMEBOY \* SEGA MEGA DRIVE \*  
\* ATARI LYNX \* PC-ENGINE \* SUPER GRAFX \*

### SNK NEO GEO

NAM 1975  
Magician Lord  
Baseball Stars  
Players Golf  
Ninja Combat  
Riding Hero  
Cyberlib

### ATARI LYNX

Electrocop  
Blue Lightning  
California Games  
Chip Challenge  
Gates of Zendocon  
Gauntlet III  
Slime World  
Rampage  
Klax

### SEGA MEGA DRIVE

Batman  
Eswat  
Phelios  
Phantasy II Eng.  
Golden Axe  
Columns  
Hurrican  
World Cup Soccer  
After Burner II  
Moon Walker  
Populous  
Monaco Grand Prix  
Klax  
Juncion  
Hellfire  
X.D.R.  
Rastan Saga II  
Ghostbusters  
Thunderforce III

### PC-Engine

Super Star Soldier  
Image Fight  
Download  
Puzznic  
Ninja Spirit  
Ghosts'n'Ghouls SG  
Armed Force  
World Court Tennis  
Son Son II  
Tiger Heli  
Klax  
Formation Soccer  
Out Run  
After Burner II  
Rabio Lepus  
Bonks Adventure  
Darius  
Hellfire  
Devil Crush

### GAMEBOY

Alleyway  
Golf  
Super Mario Land  
Quix  
Solar Striker  
Tennis  
Pinball  
Wizards & Warriors  
Kwark  
Balloon Kid  
King of the Zoo  
Burai Fighter  
Spiderman

Gameboy mit Tetris  
Batterieset mit Netzteil  
Tragekoffer

### Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr

Natorper Str. 6 \* 4755 Holzwickede \* West-Germany

Händleranfragen erwünscht \* Telefax (02301) 2634 \* Inh. Hans J. Grahl

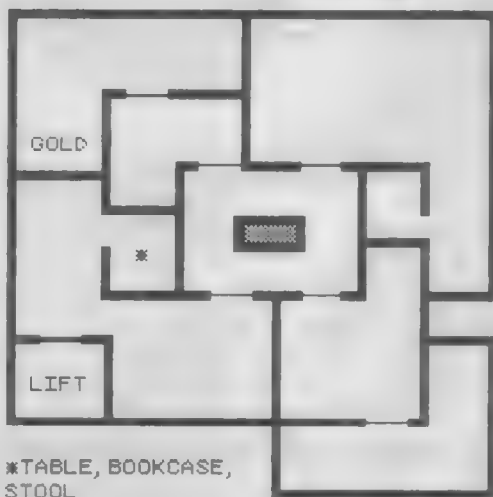
**(02301) 4134 oder 4153**



# Vesta-Parliament



## Solon-College





# Bad Blood

Hilfe für alle Mutanten bietet Hubertus Hinse aus Bielefeld. Er hat Origins Endzeitspektakel "Bad Blood" gelöst. Die Menschheit ist nicht vernünftig geworden. Jemand hat auf den roten Knopf gedrückt. Die Raketen sind gestartet, und die Welt ist im atomaren Feuer untergegangen. Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander — mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: wie?

## 1. In Markok:

Sofort nach Sonnenaufgang den Himukk aufsuchen, er gibt das Stichwort "oracle". Der Shaman verrät, daß man in Niviv nach dem Oracle suchen sollte. Im südöstlichen Teil der Stadt Innok ansprechen. Er erzählt von "ursee". Alle auffindbaren Waffen mitnehmen!

## 2. Nach Niviv:

Richtung Norden bis zum Fluß gehen und ihm in westlicher Richtung folgen. Kurz vor dem Lake Acrus den Fluß verlassen und weiter nach Westen laufen. Im Dorf den Himukk aufsuchen. Er erzählt, daß der Shaman, der das Oracle kennt, von den Kejek entführt wurde. Danach den Mutanten Hannok nach "kejek" fragen. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger! In einem der Häuser liegt der Satscan; unbedingt mitnehmen!

## 3. Zum Camp:

Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Wölfe eliminieren und mit dem Alten sprechen. Ceedee (CD-Player) mitnehmen! Weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Am Yvrium vorbei und durch die südlichen Berge gehen. Das Camp der Kejek liegt an Position 53/974, dort muß der Shaman befreit werden. Er offenbart den Weg zum Oracle und gibt als Stichwort "a bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.

## 4. Zurück nach Niviv:

Den "Fisherman" im Norden der Stadt nach dem "bote" fragen und über den Lake Old zur Position 239/41 rudern. Jetzt durch die Canyons zum Oracle gehen (Karte 1) und nach "a war" fragen. Das Oracle erteilt den Auftrag,

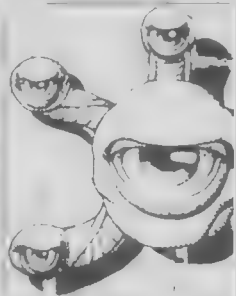
nach Zero Town zu gehen und einen Apple zu stehlen.

## 5. In Zero Town:

Auf dem Weg nach Zero Town einen Abstecker in die Berge südlich von Kitrum machen. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die OOEZE versteckt, die wohl effektivste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, einfach den CD-Player benutzen und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann man eine Bazooka Panzerfaust kaufen. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) den Devol töten, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der Apple steht an Position 831/909. Einstecken und verschwinden! Zurück zum Oracle.

## 6. Wieder beim Oracle:

Der weise Mutant weiß von einem Menschen, der in Okkarn gefangen gehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn den Shamanen aufsuchen und den Himukk sprechen. Danach Artus (den Menschen) befreien, sprich: seine Wächter töten. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen. Artus nach "a war" fragen und sich von ihm die Stichworte "Equitus" und "Yvrium" geben lassen.



## 7. Auftrag vom Oracle:

Zum dritten Mal das Oracle aufsuchen und von "Yvrium" erzählen. Jetzt bekommt man den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

## 8. Nach Niviv:

Hannok nach "a collar" fragen. Er verrät, wie man an das Sklavenhalsband kommt.

## 9. Yvrium:

Die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet man das "collar". Dies muß nun benutzt werden, und schon wird der Eintritt in die Stadt gewährt. Den ersten Sklaven ansprechen, bis man das Stichwort "water" erhält. Im Haus an Position 242/151 den Menschen treffen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von "Bessek". Danach den Lehrer (37/67) nach "Equitus", "a war" und "Yvrium" fragen. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangen gehalten. Wenn er befreit ist, spricht er von "hideouts", "Subs", "Password" und "The Next Fire".

## 10. Zero Town:

In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den "Subs" — den Rebellen — versteckt; Position 929/907. Den Wächtern gibt man das Passwort "The Next Fire" und geht zum roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in die sich öffnenden Bodenluke geht es in die alten U-Bahnschächte. Jetzt muß man mindestens zwei Tokens bei sich haben (es liegen genügend in den Häusern von Zero Town auf dem Boden). Der Karte 2 bis zum Himukk folgen. Die geschlossenen Schranken können mit USE TOKEN geöffnet werden. Vom Himukk hört man von "the prison", "the City Below" und "Theodus".

## 11. Zurück in Yvrium:

Den Tavernkeeper (174/104) fragt man nach "Theodus" und erhält ein "Dinner". Mitnehmen. Vom Dieb Philo kann man ein Rope bekommen, wenn man ihn auf die "City Below" anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Tavernen zu finden. Jetzt muß man zu den Baracken der Stadtwahe gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom "Dinner" erzählen. Sie öffnen die Tür zu Theodus, dem Gefängniswärter. Theodus wird (über eine Granate z. B...) ausgeschaltet und der Schlüssel, den er bei sich hat, aufgenommen.

## 12. Der Brunnen:

Am Brunnen (59/37) wird das Seil benutzt, und schon kann man in die City Below klettern. Der Dungeon ist auf Karte 3 eingezeichnet. Die Fallen und Sperren sind durch eingekreiste

ste Zahlen gekennzeichnet. Die Knöpfe, die das jeweilige Hindernis an- bzw. ausschalten, sind in Kästchen gerahmt. Einige Fallen können über mehrere Knöpfe bedient werden, folglich sind diese deshalb mit mehreren Zahlen bestückt.

Der erste Weg führt zum Hermit. Dort muß man den Wircutter einstecken. Mit diesem Werkzeug kappt man den Stacheldraht vor dem Zellenstrahl. Nun stehen nur noch ein paar Wachen dem Sieg entgegen. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Mit einem farbenprächtigen Abspann und einem Ohrschmaus an Sound verabschiedet sich Bad Blood. Der Friede in den Plains wird durch Equitus wiederhergestellt werden können. vw

# Might & Magic II

Matthias Richter aus Berlin sagt Euch ganz genau, wie Ihr bei "Might & Magic II" zu einer Menge zusätzlicher Experience Points kommt. Voraussetzung ist, daß der Sorcerer der Party den Spruch 5,5 beherrscht. Man begibt sich mit dem Sorcerer-Spruch 3,2 in die Region E2. Man kann die Früchte der Oase ruhig essen (Food-aufgefüllt). Nun wendet man sicherheitshalber den Zauberspruch 5,5 an (die Wüste ist sehr gefährlich!).

Man befindet sich also bei den Koordinaten 3/7, dreht sich nach Osten und "geht" mit dem Spruch 5,5 genau acht Schritte. Anschließend wendet man sich nach Norden. Hier liegt eine Art Oase, in der die armen Opfer schon warten. Man wendet wieder den Spruch 5,5 an und geht zwei Schritte nach Norden (11/9). Jetzt trinkt man von der Quelle und ist im 50 Level. Rund um diese Quelle warten zahlreiche Monster auf eine tüchtige Abreibung. Es winken sehr viele EP (bis zu 790.000!) Aber Vorsicht: Die Schatztruhen besser liegen lassen. Ihr müßt natürlich nach jedem Kampf zur Quelle zurück und Euch wieder stärken, da der Zauber nach einer Keilerei keine Wirkung mehr hat. vw



**! Lösungsservice Berry!**

**!Neu und Brandheiß!**

## KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
  - ★ Hillsfar
  - ★ Pool of Radiance
  - ★ Champions of Krynn
  - ★ Secret of the Silver Blades
  - ★ Dungeon Master
  - ★ Chaos strikes back
  - ★ Dragonflight
  - ★ Ultima III-V
  - ★ Ultima VI
  - ★ Legend of Faerghail u.v.a.
- Demnächst; Might and Magic II (Vorbestellung möglich, Liste anfordern).*

**Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme**

Preis für Kpl. Lösungen inkl. doppel. Pläne DM 25, zuzügl. Versandkosten NH DM 6, Vork. VS DM 3  
ab 3 Kpl. Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:

**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

**Tel.: 0911/795102**

# COMPUTER BOX

**Alfred Schmidt Gesellschaft m.b.H.**

**A - 1100 Wien, Gudrunstraße 158**

**Telefon: 0 222 / 602 26 18**

**Ladenverkauf & Versand österreichweit**  
geöffnet Mo-Fr 10-12.30 u. 14.-18, Sa 9.30-12

## Ihr Software und Spiele Spezialist in Wien

Größte Auswahl an  
Anwender-Software für  
Amiga

Games für .....	C 64
Games für .....	Amiga
Games für .....	Atari ST
Games für .....	IBM - PC
Public Domain für Amiga .....	a 35

**HAM**  
Telefon: 021 62 / 1 2073

Telefon: 021 62 / 1 2073

[illegible]

Versandbedingungen: Bestellungen telefonisch Bestellungen schriftlich

# Codename "Iceman"

Sierra-Spezialist Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd beglückt uns diesmal mit einer Komplettlösung zum Adventure Codename "Iceman". Auf ins Abenteuer!

Zuerst nehmen wir die Zeitschrift zur Hand und informieren uns über die aktuelle politische Lage. Nun stehen wir auf und begeben uns zu den Volleyballspielern.

Natürlich spielen wir gleich eine Runde mit. Nach einer Weile fliegt der Ball ins Wasser. Das Mädchen, das den Ball herausfischen will, ist offenbar eine Nichtschwimmerin. Wir schreiten zur Rettung und machen Wiederbelebungsversuche. Zum Glück erscheint ein Arzt und kümmert sich um die Ärmste.

Als nächstes begeben wir uns in unsere Hütte und öffnen den Schrank. Hier durchsucht man seinen Anzug und entnimmt ihm ein Notizbuch. Im Nachtschiff finden wir Wechselgeld und die ID-Karte. Wir ziehen das T-Shirt an, betreten das Rezeptionsgebäude, reden mit der Frau und marschieren anschließend in die Bar. Der einsamen Dame geben wir einen Drink aus und dürfen danach ein Tänzchen mit ihr wagen. Mutig fragen wir nach ihrem Namen und werden gleich zu ihr nach Hause eingeladen. Nachdem wir ein bißchen mit Stacy herumgeknutscht haben, erfahren wir, daß sie ihren Öhring verloren hat.

Nach einem erholsamen Schlaf wachen wir allein in ihrem Appartement auf. Zurück an der Rezeption, erhalten wir eine Nachricht vom General. Unterwegs finden wir dann noch Stacys Ohring inklusive dem eingebauten Mikrofilm. In der Hütte rufen wir den General an (1-202-555-2729) und erhalten den Befehl, uns im Pentagon zu melden. Nachdem wir eine Fähre zum Flughafen geordert haben (Telefonnummer hängt in der Rezeption), werden wir dort von einem Fahrer erwartet, der uns nach Vorzeigen der Karte direkt zum Pentagon bringt.

Dort angekommen, zeigen wir wieder unsere Karte vor

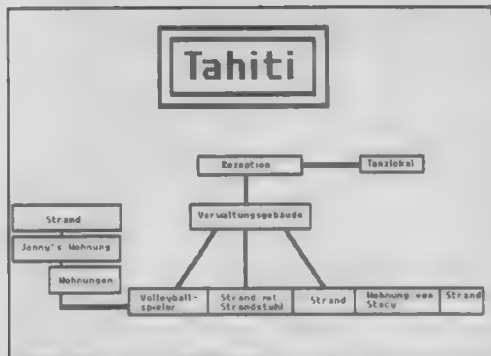
und fahren mit dem Aufzug in den ersten Stock. Dort findet eine Unterweisung statt, und wir erhalten einen geheimnisvollen Briefumschlag. Beim Wächter die ID-Karte zurückverlangen (Vorsicht, zuerst gibt er Euch eine falsche Karte, die Ihr unbedingt wieder zurückgeben solltet). Im Hofen vor der Fahne und dem Offizier saluieren und um Erlaubnis fragen, an Bord kommen zu dürfen (request permission to come aboard). Die Reise kann beginnen.

In seiner Kabine nimmt er das Codebook aus dem Bücherregal. Aus der Schublade besorgen wir uns den Rechenstab. Ab in die Zentrale und das Boot sicher aus dem Hafen navigieren, dann dem Kapitän in seine Kabine folgen. Den Koffer öffnen wir mit dem Code (134). Nun fragen wir den Kapitän nach der Nummer des Tirsors und nach der vollständigen Kombination des Koffers. Anschließend öffnen wir den Umschlag und lesen unsere Befehle.

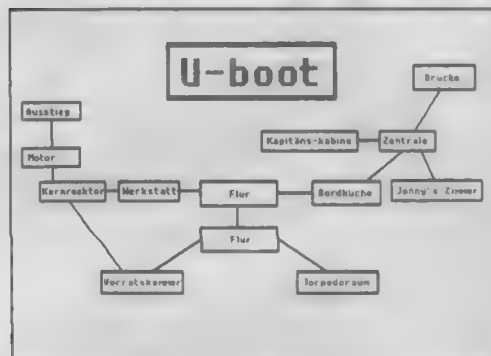
Hat man schließlich die verschlüsselte Nachricht des CIA erhalten, geht Jonny wieder in die Kapitänskajüte. Dort öffnet er den Tresor (234 488 03) und den Koffer (762 134). Steckt man nun noch den Ausweis in den Schlitz, kann man sich die Mikrofilme von Stacy ansehen. In seiner eigenen Kabine entschlüsselt Jonny die Nachricht des CIA.

In der Bordküche bestellt man sich etwas zu essen und spielt mit dem Seemann um die Rumlafische und das Gerät. Im Torpedoraum lassen wir die Geräte probelaufen. Da das Ganze nicht zu funktionieren scheint, entnehmen wir dem "conveyor" einen abgenutzten Zylinder. Mit diesem gehen wir dann in die Werkstatt. Hier öffnen wir den roten Schrank, nehmen einen Zylinder der Größe 6 und den dazugehörigen "pin". Da der Zylinder noch nicht den richtigen Durchmesser hat, benutzen wir die Drehbank und verändern seinen Radius (use lathe/turn on). Anschließend benutzt man noch die Bohrmaschine





Damit Ihr Euch nicht auf der tropischen Insel verläuft



Orientierung leichtgemacht: Alle Räume in Eurem U-Boot

(drill hole/select bit/turn on). Jetzt müssen noch die Kanten des Zylinders abgeschliffen werden (wie gründer). Aus dem Schrank eine Mutter (0,5 Zoll) und Unterlegscheibe mitnehmen.

Im Maschinenraum nehmen wir einen Hammer und installieren unsere Konstruktion. Unterwasserfackeln und Sprengsatz nicht vergessen. Den Tauchtorpedo im Maschinenraum reparieren wir mit Schraubenschlüssel und Mutter (Unterlegscheibe). Kurz darauf muß man einen Kampf mit einem russischen Zerstörer überstehen (auf über 500 Fuß abtauchen, Speed = "Slow", "Silent running" an, Sonar aus). Nun kann man sämtliche Raketen auf den Zerstörer abfeuern, da man sie später ohnehin nicht mehr braucht. Die Torpedos des Zerstörers werden mit "decoys" irreführt. Zur Tarnung kann man auch noch weiter abtauchen.

Beim Funker erhalten wir die neuesten codierten Nachrichten, die wir wieder entschlüsseln müssen. Jetzt ist wieder unser navigatorisches Talent gefragt. Das Boot muß sicher durch das Eisbergfeld gesteuert werden. Eine Station übermitteln die neuesten Nachrichten. Vor dem sowjetischen U-Boot verstecken wir uns in einem "inversion-layer" auf 2230 Fuß Tiefe. Ständiger Kurswechsel schützt vor Torpedotreffern.

Durch die Straße von Gibraltar steuern wir unser U-Boot, geschützt unter einem amerikanischen Zerstörer, ins Mittelmeer. Kurz vor Tunesien verläßt uns der Zerstörer, und der nun wieder gesunde Kapitän befiehlt uns auf 70 Fuß aufzutauchen. Nun suchen wir durch das Periskop die Oberfläche ab und bemerken ein paar Bohrschiffe und eine Hafeneinfahrt. Darauf holt man sich vom Wartungsoffizier in der Werk-

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handb.	68.	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	+75.
AKOS, Game Creator, v. 2.0, Runtime	100.	Marine Master, kpl. dt.	+65.
Battle Master, dt. Version	79.	Medivier, deutsche Version	66.
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55.	Light and Magic II	79.
Cadaver, Handb. deutsch	+67.	Operation Salsim, Handb. deutsch	67.
Champions of Krynn, dt. Anl. 1 MB	88.	ProSie, deutsches Handb.	65.
Chuck Yeager's, Handb. deutsch	+68.	Pool of Radiance I MB	+67.
Demolition, deutsche Anleitung	68.	Populous, dt. Handb.	85.
Demolition, Handb. deutsch	68.	Populous (The 3rd Land)	59.
De Luca Paint I	24,50	Ports of Call, kompl. deutsch 1 MB	67.
Dragonlight, komplett deutsch	79,50	Powermonger, Handb. deutsch	+85.
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Rainbow Island, dt. Anleitung	64.
Chess virtus back	78.	Red Storm Rising, Handb. deutsch	65.
Elite, Handb. deutsch	65.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Flambo's Quest, dt. Anleitung	68.	Second World, Anleitung deutsch	+57.
F 16 Combat Pilot, dt. Handb.	67,50	Secret of the Silver Blades	+68.
F 16 Falcon, dt. Handb.	78.	Shadow of the Beast II	88.
F 16 Falcon Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sherman M 4 Tank, deutsches Handb.	69.
F 16 Falcon Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	SIMCITY, deutsche Anleitung 512 K	67.
F 16 Stealth Fighter, Handb. dt.	75.	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anl.	38.
F 29 Stealth, dt. Handb.	84.	Snow Strike	+65.
Gunship, Handb. deutsch	68.	Starlight, dt. Handb.	68.
R.C. From T. Desert, dt. Handb. 1 MB	78.	The Insect Hour, dt. Anleitung	75.
R.C. From the Desert, Data-disk	38,50	Turmoil, deutsche Anleitung	58.
Impetum, Handb. deutsch	68.	Ultima V	+75.
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	68.	URS II, Handb. deutsch	+74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	68.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	68.
Kick Off II, dt. Version	64.	Wings of Death, kompl. deutsch	68.
Legend of Faerghal, kpl. deutsch	65.	Wings Handb. deutsch	+75.
Leisure Suit Larry III	85.	Wolfpack, Handb. deutsch	+78.
Loom, kompl. deutsch	75.	Wonderland, dt. Anl. 512 oder 1 MB	78.
Magic Fly, Anleitung deutsch	+68.	Zak McKracken, kpl. deutsch	67.

## ATARI ST

Equationator, dt. Anleitung	68.	Marine Master, kpl. dt.	59.
Game Creator, v. 2.0, Runtime	100.	Medivier, deutsche Version	66.
Battle Master, kpl. deutsch	79.	Light and Magic II	79.
Cadaver, Handb. deutsch	+67.	Operation Salsim, Handb. deutsch	67.
Champions of Krynn, dt. Anl. 1 MB	88.	ProSie, deutsches Handb.	65.
Chuck Yeager's, Handb. deutsch	+68.	Pool of Radiance I MB	+67.
Demolition, deutsche Anleitung	68.	Populous, dt. Handb.	85.
Demolition, Handb. deutsch	68.	Populous (The 3rd Land)	59.
De Luca Paint I	24,50	Ports of Call, kompl. deutsch 1 MB	67.
Dragonlight, komplett deutsch	79,50	Powermonger, Handb. deutsch	+85.
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Rainbow Island, dt. Anleitung	64.
Chess virtus back	78.	Red Storm Rising, Handb. deutsch	65.
Elite, Handb. deutsch	65.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Flambo's Quest, dt. Anleitung	68.	Second World, Anleitung deutsch	+57.
F 16 Combat Pilot, dt. Handb.	67,50	Secret of the Silver Blades	+68.
F 16 Falcon, dt. Handb.	78.	Shadow of the Beast II	88.
F 16 Falcon Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sherman M 4 Tank, deutsches Handb.	69.
F 16 Falcon Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	SIMCITY, deutsche Anleitung 512 K	67.
F 16 Stealth Fighter, Handb. dt.	75.	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anl.	38.
F 29 Stealth, dt. Handb.	84.	Snow Strike	+65.
Gunship, Handb. deutsch	68.	Starlight, dt. Handb.	68.
R.C. From T. Desert, dt. Handb. 1 MB	78.	STOS - The Game Creator, deutsch	100.
R.C. From the Desert, Data-disk	38,50	STOS - Compiler	68.
Impetum, Handb. deutsch	68.	STOS - Runtime	38.
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	68.	STOS - MaestroMaster plus 62,4	198.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	68.	The Insect Hour, dt. Anl. 1 MB	75.
Kick Off II, dt. Version	64.	Turmoil, deutsche Anleitung	58.
Legend of Faerghal, kpl. deutsch	65.	URS II, deutsches Handb.	+74,50
Leisure Suit Larry III	85.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	68.
Loom, kompl. deutsch	75.	Wings of Death, kompl. deutsch	68.
Magic Fly, Anleitung deutsch	+68.	Wonderland, Anleitung deutsch	78.
		V. Quick, dt. Anleitung	58.
		Zak McKracken, kpl. deutsch	67.

## IBM

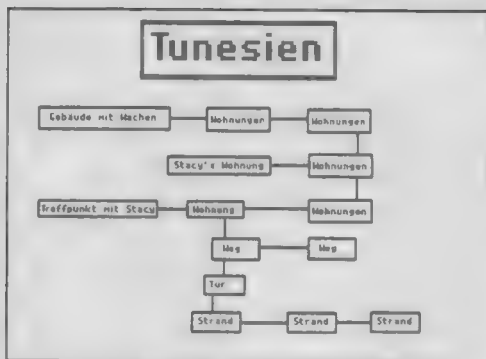
A 10 Tank Killer *	65.	Örksprung, dt. Anleitung *	83.
Bard's Tale III *	68.	Operation Salsim, dt. Version *	+75.
Battle Chess II, Anleitung dt.	+68.	PGA Golf, Handb. deutsch *	68.
Block Out (Tetra 3D) *	68.	Populous, dt. Handb. *	88.
Buck Rogers *	75.	Populous, dt. Handb. *	88.
Bundesliga Manager, kpl. dt. *	65.	Ports of Call, kompl. deutsch *	+88,50
Champions of Krynn *	68.	Rainbow Island, dt. Handb. *	64.
Common, Off. of Rome, dt. Anl. *	68.	Rapport *	88,50
Codename "Isman" (Rästel) *	75.	Rings of Medusa, kpl. deutsch *	72,50
Conquest of Camelot *	68.	Secrets, dt. Anleitung *	75.
Conquest of Camelot *	68.	Second World *	+68.
Dungeon Master, kompl. deutsch	68.	Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung *	69.
Elite *	65.	SIMCITY, Terrain Editor *	38.
Face Off (Schach) *	75.	Snow Strike *	+65.
Flight of the Intruder, Hands. dt. *	79.	Space Quest III *	+74,50
F 16 Stealth Fighter EGA/Mono *	91,50	Starlight, dt. Handb. *	68.
F 16 Falcon, ATU u. norm. Vers. *	95,50	The Insect Hour, dt. Anl. *	75.
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144.	Turmoil, deutsche Anleitung *	58.
Frontal in America *	68.	URS II, deutsches Handb. *	+74,50
Gunship *	68.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	68.
Hellfire, Quix *	99.	Wings of Death, kompl. deutsch *	68.
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt. *	75.	Wonderland, Anleitung deutsch *	78.
R.C. II the Desert, Hands. dt. *	78.	V. Quick, dt. Anleitung *	58.
R.C. II the Desert, Hands. dt. *	78.	Zak McKracken, kpl. deutsch *	67.
Secrets, dt. Anleitung *	75.		
SHX Attack Chopper, dt. Anl. *	68.		
Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung *	75.		
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung *	68.		
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung *	68.		
Marine Master, kpl. deutsch *	65.		
Medivier, deutsche Version *	75.		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)  
VORKASSE 4,- - UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,50 - POST-NACHNAHME 7,-  
\* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

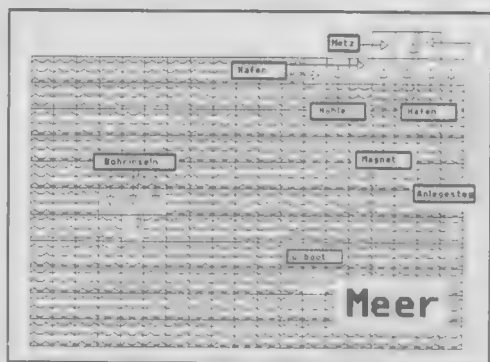
Rufen Sie uns an:  
021 03-4 2088 oder 0161/2 71 7007  
ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.



# Railroad Tycoon



### Der Weg durch die Wüste: Alle Schauplätze in Tunesien



**So steuert Ihr Euer Unterseeboot sicher in den schützenden Hafen**

statt einen Schlüssel und holt aus der Vorratskammer eine Taucherausrüstung. Auf dem Weg in die Druckkammer nehmen wir den Tauchtorpedo mit und programmieren ihn mit folgenden Daten: 2850/280/1640/40. Jetzt verlassen wir das U-Boot durch die Schleuse.

Zuerst schwimmen wir zur Bohrinsel und installieren einen Sprengsatz, anschließend machen wir uns Richtung Hafen auf den Weg und schalten den Magnetfeld aus. Der "Diver" lässt sich gut am Anlegesteg verstecken.

Nachdem wir die Rumflasche im Netz deponiert haben, sagen wir dem Fischer an Land das Codewort "Ice-man". Dafür bekommen wir von ihm einen Plan. Nachdem wir uns verkleidet haben, treffen wir an einem Fluß auf Stacy. In ihrer Wohnung finden wir im Kühlschrank eine weitere Nachricht und in der Zuckerdose eine Pistole. Nun nehmen wir die Kreditkarte und rufen bei den Kid-

nappern an. Wir teilen ihnen mit, daß die nächste Lebensmittellieferung von einem anderen Boten durchgeführt wird (Nummer: 03-120-1204). Anschließend bestellen wir beim Lebensmittelgeschäft eine neue Ration.

Kommt der Lieferant vorbei, bedrohen wir ihn mit der Pistole und ziehen seine Kleider an. Den Boten fesseln wir mit dem Klebeband vom Kühlschrank. Jetzt fahren wir zu dem Gebäude, in dem der Botschafter gefangen ist. Die Waffe verstecken wir im Essen. Nach einer gründlichen Durchsuchung werden wir von zwei Kidnapern in das Zimmer des Gefangenen geführt. Mit der Pistole machen wir die Bösewichter unschädlich und befreien den Botschafter.

Hat man die letzte Verfolgungsjagd unbeschadet überstanden, darf man sich nach getaner Arbeit mit gutem Gewissen in die Kissen zurücklegen.

Hendrik Lesser aus München hat ein paar Tips für alle Eisenbahner, die ihr Streckennetz noch optimaler aufbauen wollen.

Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel "einfrieren", in das Menü "Action" gehen, nun auf "Reality Levels" und als letztes "Complex Economy" einstellen. Dies wiederholt man solange man will (um so mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggons in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt kommen, und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher F2 gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggons.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel "einfrieren" und ein gutes Startgebiet aussuchen:

- A) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,  
B) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,  
C) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,  
D) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,  
E) nach ein bis zwei Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50 Prozent der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im High-Score. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen

kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegers liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorwärts kommt.

Das Zurückbezahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, die einen niedrigen Prozentsatz haben. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug. Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht.

Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Finanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgebaut werden müßten. Bei jeder Station wäre es gut, Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf dicht befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann. "Tut" machte der Zug und der Bahnhof fuhr ab.

ww

## Turrican

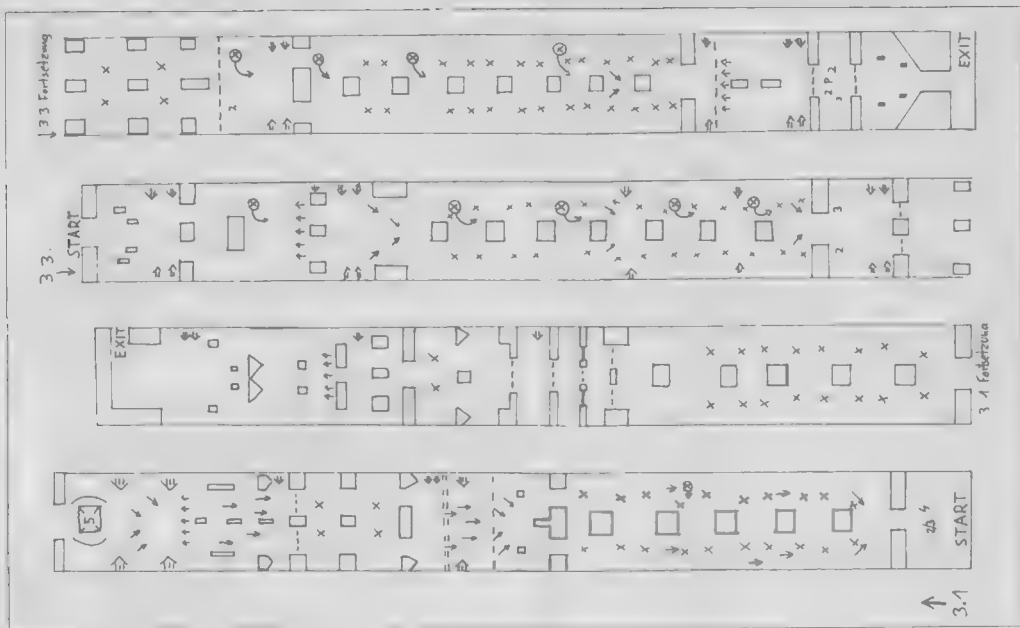
Nach einer kleinen Schafenspause schickt uns Klaus Dieter Hartwig aus Hildesheim die Karten der restlichen drei Welten aus Rainbow Arts Action-Spiel "Turrican".

**Legende:**

- 1 — Extraleben
- 2 — Laser
- 3 — Streuschuß
- P — Energie
- M — Mine
- G — Granate
- L — Line-Shot
- S — Schild
- O — Diamant
- B — Bonus-Block







# SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

!!!! Sonderangebot !!!!

Sega Megadrive 16-Bit incl. 1 Spiel 349,- DM  
Super Shinobi 95,- Monaco GP 89,- Rambo III 89,-  
Tatsujin 75,- Moonwalker 99,- New Zealand Story 85,-

PC-Engine incl. 1 Spiel 349,- DM  
Riesige Auswahl an Spielen ab 39,- DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE  
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern !!!  
PC-Kompatible und Monitore zu Superpreisen!

## COMPUTER UND VIDEO

Ralf-Marc Schindler  
Großlandstr. 52

8500 Nuernberg 10  
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!!!)

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

## ACHTUNG ÖSTERREICH!!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

### SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen

Mega Drive mit Spiel 28.990,-

Mega Drive ohne Spiel 23.990,-

Mega Drive mit 50 Spie nach ihrer Wahl 35.980,-

Mega Drive Spiel 1 schon ab 5.990,-

### NEC PC ENGINE

Mehr als 10 Spiellegend!

PC Engine mit Spiel 65.349,-

ohne Spiel 58.990,-

PC Engine mit Spiel nach ihrer Wahl 65.130,-

PC Engine Spiel 1 schon ab 13.990,-

### PC Engine Super Grafik

Erlauben Sie die neue Engine noch schneller

Super 1.25 m Spiel "BATTLE ACE" 45.490,-

Super Grafik Spiel 40.05.990,-

### SNK NEO GEO

Die perfekte Spielwelt 1105 Automaten Grafik

Man muß Sie einfach schon gesehen haben

Neo Geo mit Spiel 110.890,-

Neo Geo ohne Spiel 100.000,-

Neo Geo Spiel 1 ab 65.990,-

### ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!!

Verleih von sammlischen Konsolen und Videospielen  
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen Spielen

**STEIRERFUNK**

Amnenstraße 18  
A-8020 Graz  
Telefon 0316/918968

## POWER SOFT

A-1180 Wien, Schulgasse 31

Tel.: 0222 4082335

Fax: 0222 4089978

Ladenverkauf & Versand österreichweit  
geöffnet Mo-Fr 10-12 u. 13-18 Sa 9-12

### Amiga

Diverse Spiele ab

### PC

Diverse Spiele ab

299,-

BAT

BSS Jane Seymour

Chuck Yeager 2.0

F 19 Stealth

Ishido

M 1 Tank-Platoon

Mission Magic Fly

Powermanger

Samurai

Stratego

Ultima V

UMS II

BAT

Bard's Tale 3

Battle Chess 2

Dragons Breath

Ishido

Puffy's Saga

Silent Service II

UMS II

Jetzt auch professionelle  
Software aus den USA

### Zubehör

Wir führen eine sehr große  
Auswahl an interessantem  
Zubehör.

Vorbereiten oder Liste  
schicken lassen.

### PC-Zubehör

Ad Lib System 3490,-

Soundblaster 3990,-

Supra 2400 Modem 2990,-

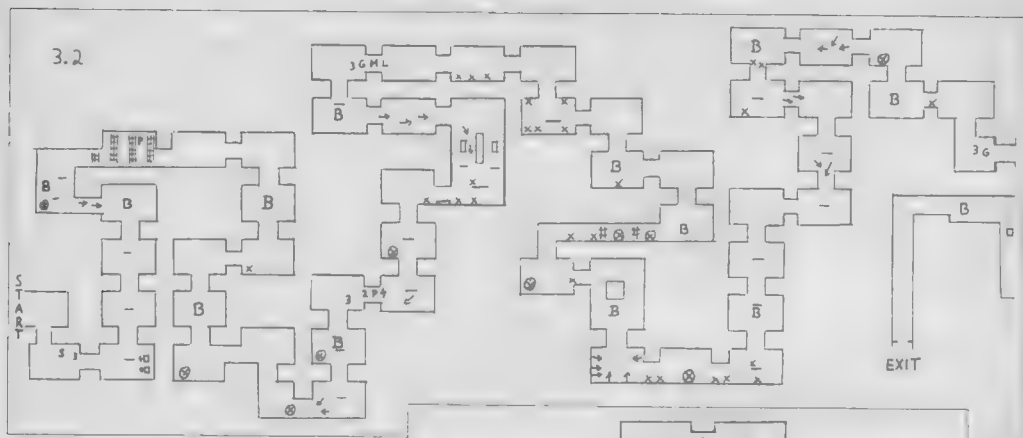
Faxkarte & Scanner 9990,-

Sie erhalten bei uns auch  
Spielkonsolen und Module

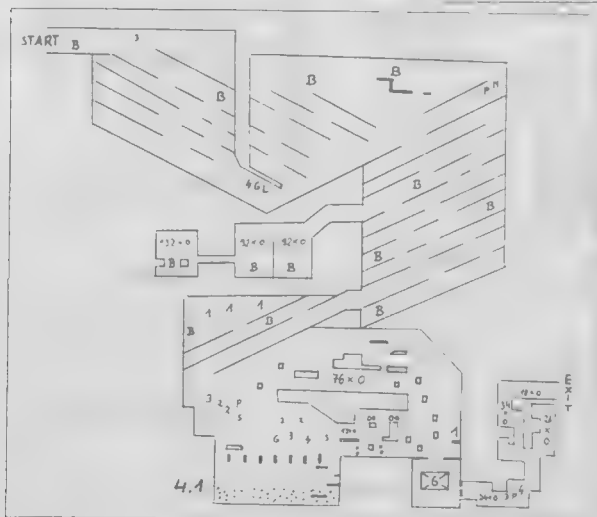
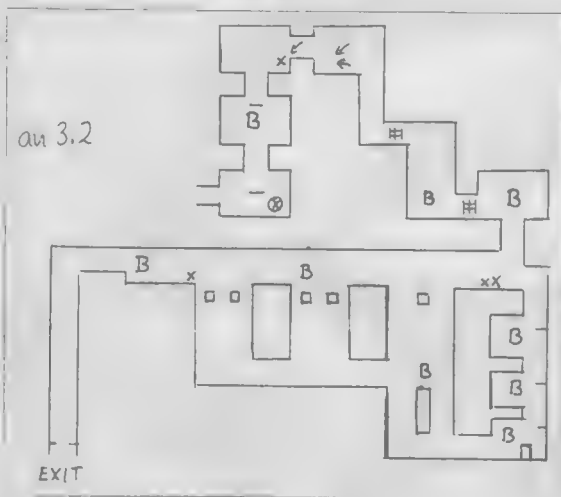
Größte Auswahl - prompt lieferbar  
Vollständige Preisliste  
anfordern

Alle Preise in € inkl. 20% MwSt. Druckfehler  
und Preisänderungen vorbehalten





Die dritte Welt und ihre Gefahren. Hier wird die Lage langsam ernst für Turrican und seinen Laser. Nur äußerste Konzentration führt zum Sieg.



Die vierte Welt wartet auf Euch. Seid ihr jetzt nicht voll ausgerüstet, dann geht es Euch an den Kragen.



# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Competition Pro f. PC-Engine	59,-
5 Player Adapter	39,-
Devil Crash	99,-
Engine Games Sonderangebote ab	39,-
F 1 Circus	99,-
Formation Soccer	99,-
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	99,-
Super Star Soldier	99,-

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Batman	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Cyber Ball	79,-
E Swat	99,-
Ghost Buster	99,-
Hell Fire	99,-
Insector X	89,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Shiten Myooh	89,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole (kompl.)	849,-
Joystick NEO GEO	109,-
Nam 1975	429,-
Magician Lord	449,-
Flash III	429,-
Golf	429,-
Riding Hero	449,-
Ninja Combat	429,-

## GAMEBOY

Game Boy inkl. Tetris	169,-
Mit Deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizards and Warriors	49,-

## Atari Lynx

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-

## Ankündigungen Oktober

Bundesliga Manager	ST
Cadaver	ST/AMIGA
Invest	AMIGA
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Moonwalker	MEGA DRIVE
Murder	IBM
Pool of Radiance	AMIGA
Populous	MEGA DRIVE
Rick Dangerous 11	ST/AMIGA/C-64
Stealth Fighter	AMIGA
Ultima V	AMIGA
UMS II	AMIGA/ST
Wonderland	IBM

## C 64 Disk Bestseller

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	45,-
Manic Mansion	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Secret of the S. Blades	75,-
Sentinel Worlds	49,-
Silent Service	49,-
Sim City	59,-
Stealth Fighter	49,-
Turican	39,-
Ultima V	69,-

## Hintbooks ab

	19,-
--	------

## Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	69,-
Codename Icename	109,-
Dragon Breath	89,-
Dragon Flight	89,-
Drakkhen	75,-
Dungeon Master	69,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
F 29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Footb. Man. Worldcup Edition	59,-
Imperium	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	69,-
Klax	75,-
Larry III	109,-
Midwinter	79,-
Player Manager	49,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Xenomorph	69,-

## IBM

Centurion Def. o. Rome	79,-
Champions of Krynn	79,-
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Dragon Strike	79,-
Drakkhen	79,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Footb. Man. Worldcup Edition	59,-
Heros Quest	119,-
Indiana Jones	79,-
Jet Fighter dt.	89,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghall	89,-
LHX Attack Chopper	109,-
Loom	69,-
Might and Magic II	99,-
Oilimperium	69,-
PGA Golf Tour	99,-
Pipe Mania	75,-
Populous	79,-
Railroad Tycoon	109,-
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Their Finest Hour	89,-
Thunderstrike	89,-
Turican	99,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-
Xenomorph	75,-

## Amiga Bestseller

1 MB Ram plus Dungeon Master	249,-
688 Sub	
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	89,-
Drakkhen	79,-
Emlyn Houghes int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
Heros Quest	119,-
Imperium	79,-
Indiana Jones	69,-
Kaiser	99,-
Klax	59,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghall	89,-
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Pirates	79,-
Populous	69,-
Rainbow Island	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sherman M 4	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Turican	59,-
TV Sports Basketball	79,-
TV Sports Football	79,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wings	89,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (inland) - Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

# 089/786044



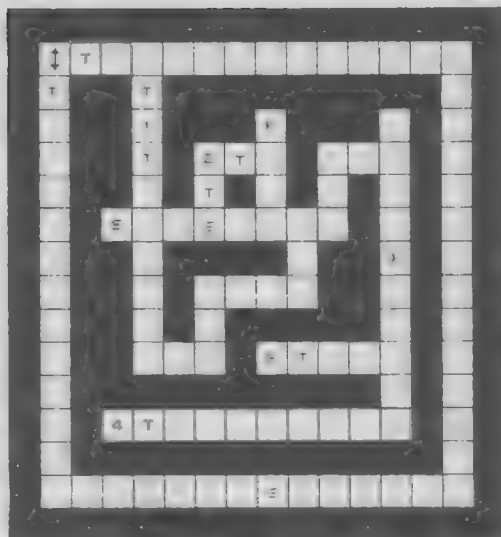
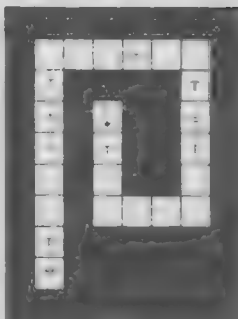




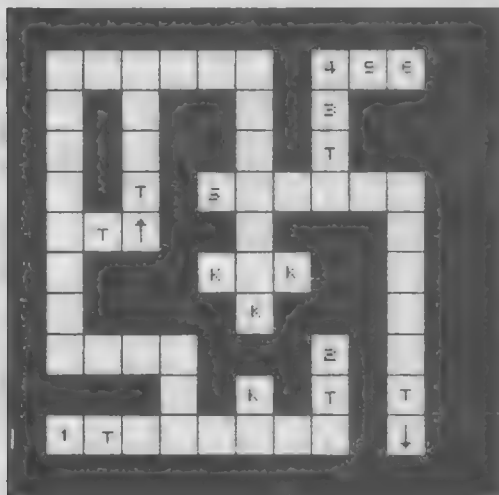
# Dragonflight

Weiter geht's mit "Dragonflight" und Thomas Lichte aus Haan. Diesmal ist der Dungeon nordwestlich von Pegana dran. Die Gegner sind relativ harmlos, und ihr dürft keine Schwierigkeiten damit haben. Das Labyrinth eignet sich besonders gut zum Trainieren von unerfahrenen Charakteren. Die Monster und Gefahren sind hier von etwas bescheidenerer Güte. Auch die Reisekasse lässt sich hier problemlos auffüllen. Viel Spaß! **vw**

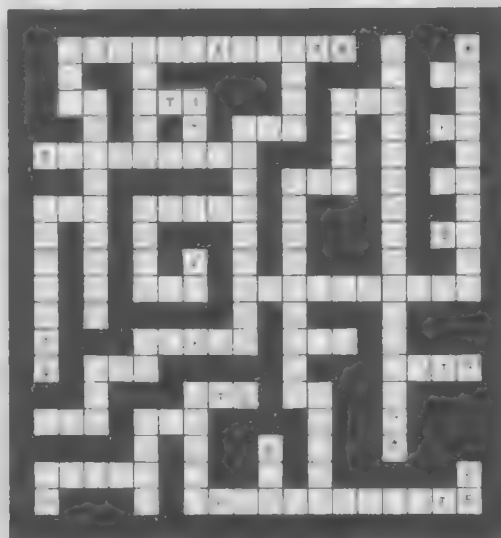
### Level 1



### Level 3



Level 2



#### Level 4

Dungeon  
nordwestlich  
von Pegana

## LEVEL 11

Rain 1: 3 Skelette

Raum 2: 4 Gnolle

**LEVEL 2:**

RAUM 1: verschlossen, 3 Gnolle  
Kiste

Raum 2: verschlossen, 6 Schlangen  
Kiste

Raum 3: leer

Raum 4: leer

Raum 5: leer

Raum 6: Kiste

LEVEL 3:

Raum 1: leer, verschlossen

Raum 2: 4 Geister  
Kister

Raum 3: Kiste

Raum 4: 6 Skelette  
Kiste (Landhartenteil 05)

## LEVEL 4:

Raum 1: 4 Skelette  
Kiste

Raum 2: Kiste

Raum 31 1 Groll  
Kiste

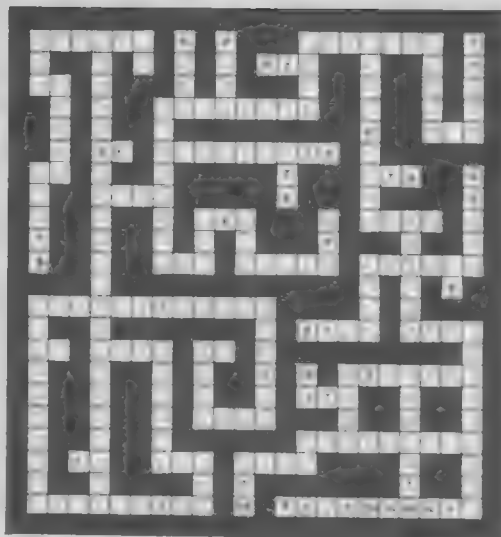
Raum 4: 4 Groll  
Kiste

Raum 5: 4 Geister-  
Kiste

Raum 6: Kiste

Raum 7: 3 Schlangen

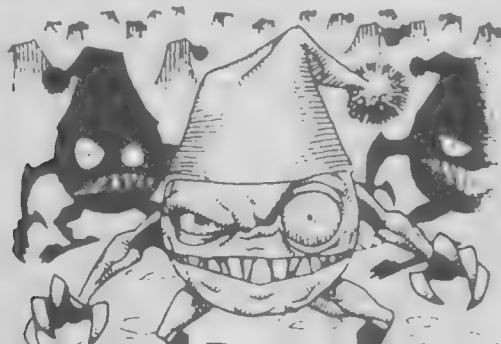




Level 5

LEVEL 5:

- Raum 1: Kiste
- Raum 2: 5 Grolle, Kiste
- Raum 3: Kiste
- Raum 4: verschlossen, Kiste
- Raum 5: 4 Schlangen, Kiste
- Raum 6: Kiste
- Raum 7: 6 Trolle
- Raum 8: verschlossen, 8 Skelette  
Kiste (Landkartenteil 8)
- Raum 9: 1 Schlange, Kiste
- Raum 10: 7 Grolle
- Raum 11: 6 Grolle
- Raum 12: 1 Troll, Kiste
- Raum 13: 1 Groll
- Raum 14: 2 Skelette
- Raum 15: 4 Grolle
- Raum 16: 1 Skelette



# Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

**Chefredakteur:** Anstol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Leitender Redakteur:** Marin Galsch (mg)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw),  
**Produktion:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski (ss)  
**Freier Mitarbeiter:** Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Art-director:** Friedemann Porscha

**Layout:** Bernd Wiehl (Chelleyouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss

**Bildredaktion:** Janos Fetscher (Lig.) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

**Titel:** SSI

**Anzeigenleitung:** Hans W. Cade (894) — verantwortlich für Anzeigen

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Patricia Schwede (172), Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Anzeigenpreiskiste von POWER PLAY Nr 2 vom 1. Januar 1990

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**

**England:** F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Road, London, N2 0PO, Telefon 0044/1/3405058, Telefax 0044/1/3419602

**Israel:** Baruch Schaefer, Haesht-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256

**Taiwan:** Aum International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 0086/2/7548631/633, Fax 0086/2/7548710

**Auslandsrepräsentation:**

**Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software, 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax 042-415770, Telex 862329 mut ch

**USA:** M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3800, Telex 752351

**Österreich:** Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

**Erscheinungsweise:** „POWER PLAY“ erscheint monatlich

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen

**Vertriebsmarketing:** Petra Schlichthärie (703)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz, ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

**Verkaufspreis:** Einzelhefte DM 6,50

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

**Abonnement-Bestellung und -Service:** POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München

Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt

Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

**Produktionsleitung:** Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

**Druck:** E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Sonderdruck-Dienst:**

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczyk, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Olmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Boer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Magd der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Gas-Bodengberg (SSN) 0237954

Logo: A stylized logo consisting of a triangle with a circle inside, and a vertical line through the center.

84

1/90

PLAY



[illegible]

**Bestellannahme:**  
Tel. 0221/407447, 407448, 187 790  
Telefax 0221/40 1989



# Tower of Babel

Daniel Appel aus Laufen hat inzwischen Level 2 und 3 des Tüftelspiels fertiggestellt. Wir wünschen fröhliche "Klondike"-Jagd.

— The Bridge

Zuerst auf den Grabber umschalten, dann dreht Ihr Euch um 180° und bewegt den großen Hebel. Alle Aufzüge sind nun oben, und Euer Zapper kann um die Ecke und zum letzten Aufzug gehen. Dort laßt Ihr Euch hinunter und schaltet wieder auf den Grabber um. Nun die Aufzüge wieder herunterlassen und mit dem Zapper die zwei Objekte zerstören.

— Back to the old "Freezerinos"

Die Freezerinos sind Laser, die man durch einen Schalter für kurze Zeit abschalten kann. Diesen Schalter findet Ihr, wenn Ihr Euch im Grabber um 180° dreht. Drückt den Schalter, schaltet schnell auf den Zapper um und zwei Schritte vorgehen. Wieder umschalten usw. Seid Ihr an den Lasern vorbei, diese mit dem Zapper zerstören, anschließend mit dem Grabber den Klondike einsammeln.

— When is a lift not a lift

Mit dem Grabber den großen Schalter betätigen. Der Aufzug schützt Euch vor dem Laser. Mit dem Pusher den farbigen Klotz ganz nach hinten schieben. Mit der Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den zweiten Schalter betätigen und damit den Aufzug hinunterfahren lassen. Anschließend die Klondikes einsammeln.

— Teamwork on the spiral staircase

Zapper und Pusher auf die Aufzüge stellen und nach oben fahren lassen. Oben mit dem Zapper ganz nach vorne gehen und den Laser auf dem anderen Turm zerstören. Jetzt mit dem Pusher weiter nach oben fahren. Zapper nur auf den Aufzug stellen, aber sonst nicht bewegen. Der Pusher verschiebt den durchsichtigen Klotz auf dem anderen Turm um ein Feld nach hinten. Der Zapper fährt jetzt ebenfalls hoch. Jetzt wieder den Laser auf dem anderen Turm zerstören und den Pusher bis ganz nach oben fahren lassen. Wieder den farbigen Klotz verschieben und das letzte Objekt zerstören.

— A little more complex

Dreht den Pusher um 90° und schiebt den durchsichtigen Klotz um ein Feld nach hinten. Warten, bis der Laser neben dem Grabber zerstört ist. Danach mit dem Grabber auf den Aufzug stellen und nach oben fahren. Dort den Hebel drücken und den Klondike einsammeln. Auf den Pusher umschalten und im Aufzug nach oben fahren. Den farbigen Klotz auf dem anderen Turm nach hinten schieben. Mit dem Grabber den letzten Klondike einsammeln.

— Cause and Effect

Mit dem Zapper ganz nach hinten gehen und im Aufzug nach unten fahren. Mit dem Grabber den Hebel umschalten und schnell zwei Schritte auf das Objekt zugehen. Habt Ihr das geschafft, wieder auf den Zapper umschalten und nach links gehen. Wendet Euch nach rechts, zerstört das Objekt und sammelt mit dem Grabber den Klondike auf.

— Trouble with Lizards

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben und dem Lizard den Weg versperren. Der zweite Lurch frißt die Bodenplatten auf. Ihr müßt also schnell mit dem Grabber hochfahren und die Klondikes einsammeln.

— Get them Hoppers

Hier heißt es schnell sein. Mit dem Grabber den Schalter bedienen und den Aufzug hochfahren lassen. Nun mit dem Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den Aufzug wieder hinunterfahren lassen. Mit dem Zapper hochfahren und die Hoppers zerstören.

— A simple problem

Der Pusher fährt mit dem linken Aufzug nach oben und verschiebt den Klotz um ein Feld nach hinten. Runterfahren und den Zapper auf den Aufzug stellen, der in der Mitte der roten Säule ist und hochfahren. Oben einen Schritt nach hinten gehen. Nun mit dem Pusher nach oben fahren und den Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Mit dem Pusher wieder nach unten fahren, den Grabber benutzen und den Klondike nehmen.

— The pink garage

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Jetzt den durchsichtigen Klotz so verschieben, daß Ihr mit ihm den

Laser zerstört. Jetzt mit dem Grabber den Klondike einsammeln. Mit dem Grabber nach oben fahren und einen Schritt nach links gehen. Dann mit dem Zapper in die Mine laufen. Nun schnell die Klondikes einsammeln, bevor der Lizard alle Bodenplatten gefressen hat. Nehmt aber besser erst den rechten Klondike und stellt Euch auf seinen Platz. Von dort aus könnt Ihr gemütlich den zweiten Klondike einsammeln.

— It's a worm's life

Mit dem Zapper links hinunterfahren und dort den Laser zerstören. Dann mit dem Pusher rechts hinunterfahren und den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten schieben. Jetzt müßt Ihr leider Euren Pusher opfern und in die Mine hinter Euch laufen. Danach mit dem Grabber den großen Hebel drücken. Nun kommen alle Aufzüge herunter, und der Wurm läuft genau in die zweite Mine. Der Weg ist jetzt frei für Euren Grabber. Sammelt in aller Ruhe die beiden Klondikes ein.

— Pushover

Mit dem Pusher einen Schritt nach vorne gehen und nach rechts drehen. Den farbigen Klotz nach hinten schieben, damit der Hopper in die Mine läuft. Das gleiche macht Ihr mit dem Klotz rechts von Euch. Mit dem dritten Klotz blockiert Ihr den Laser. Jetzt kann der Grabber die Klondikes einsammeln. Das Ganze sollte schnell gehen, denn Ihr habt nur 110 Sekunden.

— Blockbuster

Mit dem Pusher den farbigen Klotz nach vorne schieben. Mit dem Aufzug nach oben fahren und auf der anderen Seite wieder herunterfahren. Den Klotz verschieben und auch den zweiten Laser blockieren. Der Zapper benutzt den rechten Aufzug und zerstört anschließend den Hopper. Runterfahren, den Grabber nehmen, wieder hochfahren und oben die Klondikes einsammeln. Ist doch ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. Oder nicht? ww

## Hillstar

Mit Elvira und Rainer Sigl betreten wir wieder die Mauern von Hillstar. Frohes Schaffen! Wenn Ihr ihn nicht den Wachen ausliefert, verrät er Euch, daß er den Wehrhauch an einen Mann namens Kridar verkauft hat und daß dieser sich im Dra-

gon's Lair Pub aufhalte. Klar kommt Ihr wieder zu spät, hört aber wie sich zwei Männer über Kridar unterhalten. Bevor er die Stadt verläßt, wolle er sich noch im Spukhaus umsehen. Hier findet Ihr nur eine Nachricht von Kridar an einen Freund. In dem Brief steht, daß er von Tempeldienern verfolgt werde und daß er ihn in der Hütte vor der Stadt treffe. Der Mann in der Hütte teilt uns nur mit, daß er zwei Männer in Richtung Ruinen habe reiten sehen. Hier findet Ihr die Spuren eines Kampfes und ein großes Häufchen Wehrhauch. Bei Eurer Rückkehr erzählt der Hohenpriester, daß kurz vor Eurer Ankunft die beiden Männer festgenommen worden sind, als sie gerade eine schwarze Messe vorbereiteten. Für Eure Mühen erhaltet Ihr 8000 Goldmünzen. Damit sind die offiziellen Aufträge erschöpft und Ihr müßt Euch wieder auf eigene Faust Jobs suchen.

Vor dem Tempel trifft Ihr eine junge Frau, die Euch bittet, im Tempel dem Priester Serson zu helfen. Wieder im Tempel, stürzt besagter Priester auf Euch zu und bittet verlegen um 50 Goldstücke. Außerdem bittet er uns, einen silbernen, mit Runen verzierten Stab aus dem Turm der Magier zu holen. Im Turm findet Ihr auch den Zauberstab und bringt ihn zu Serson zurück. Der will ihn plötzlich nicht mehr und bittet Euch, ihn der Diebin Dalma zu überreichen. Sie soll Euch abends im Rat's Nest Pub treffen. Zu später Stunde eingekehrt,weigert Ihr Euch, dieser undurchsichtigen Dame den Stab zu geben. Darüber wird sie ungehalten und stellt Euch ein 24-Stunden-Ultimatum, ansonsten würde Fürchterliches passieren. Ihr denkt Euch, daß es vielleicht doch besser gewesen wäre, Dalma den Stab zu geben und trifft sie erneut im Rat's Nest. Unfreundlich sagt sie, daß sie ihre Meinung geändert habe, und daß Serson Ihr noch 400 Goldstücke zahlen solle, sonst würde aus dem Geschäft nichts. Als Ihr Serson die merkwürdige Nachricht bringt, ist der ganz am Boden zerstört und erzählt Euch die ganze Geschichte. Seine Tochter Tina ist seit ein paar Tagen verschwunden und Dalma könnte ihn zu ihr bringen. Diese Information hätte aber einen Preis. Eben den Zauberstab und nun auch noch 400 Goldstücke. Zur Sicherheit wollte Dalma einen Ring von Tina



87



gestern ein Dieb ermordet worden sei. Wer dieser Dieb ist, wissen wir, wo er wohnte auch — in den Sewers. Tatsächlich: In den feuchten Höhlen findet Ihr auch eine Kiste, die nach Verwesung riecht. In der Kiste liegt der tote Dieb (igitt!). Er hält eine Kette in der erstarrten Hand, an der mal ein Amulett hing. Diese Information dürfte Swipe interessieren. Er gibt Euch für diesen Teilerfolg schon mal 500 Goldmünzen.

Aber der Auftrag hieß, das Amulett zu holen und nicht nur die Kette. Gerüchten zufolge soll das Amulett immer noch im Magierturm liegen. Bei Nacht und Nebel findet Ihr das gesuchte Schmuckstück im Geheimraum des Turmes. Bevor Ihr aber das Ding an Euch nehmen könnt, schlägt Euch jemand eine Flasche über den Schädel. Nach ein paar Stunden wacht Ihr benommen auf, das Amulett ist weg. Die einzige Spur sind die Scherben der Flasche, die man Euch über den Schädel geschlagen hat. Ihr findet heraus, daß in der Flasche mal Gift gewesen sein muß. Weitere Nachforschun-

gen in der Gilde und beim Heiler ergeben: so etwas kann nur der Eremit brauen. In dem Taggebuch des Einsiedlers findet Ihr dann auch die entsprechende Eintragung. Er hat das Gift an zwei Männer verkauft, die ins Schloß wollten. Weil sie ihn aber geärgert haben, sagte er ihnen, daß der Spezialdietrich zum Öffnen der Schloßtüren in den Ruinen sei (obwohl der doch im Steinbruch liegt). Da Ihr nun den richtigen Weg kennt, findet Ihr auch im Steinbruch einen alten, verrosteten Dietrich. Mit ihm ist es dann ein leichtes, ins Schloß einzubrechen. Dort liegt (endlich!) das Amulett. Wenn Ihr es nun an Swipe überreicht, gibt der Euch 5000 Goldstücke und den Titel eines Meisterdiebes.

Doch oh Schreck, die Freude währt nur kurz. Eine fremde Diebestruppe macht Eurer Gilde mächtigen Ärger. Klar, daß das nicht besonders fein ist. Zum einen plündern die Fremden Euer Gebiet, zum anderen werden dadurch die Anzahl der Wachen erhöht. Ihr wollt diesen Burschen natürlich das Handwerk legen. Die erste

Spur führt zum Magic-Shop, der letzte Nacht überfallen wurde. Leider ist der Besitzer ziemlich einsilbig und verrät nicht viel. Wenn Ihr aber im Dunklen bei ihm einbrecht, erfahrt Ihr mehr. Zum Beispiel findet Ihr einen Muff aus Wolfsfell und einen zerbrochenen Dietrich mit Wolfskopf. Um über diese ominöse Bande noch mehr Informationen zu holen, geht Ihr am besten ins Bugbear's Cave: Endlich eine heiße Spur. Die Kämpfe in der Arena sind neuerdings erheblich schwerer geworden, seit man Ottis den Ork eingestellt hat. Dieser finstere Arenakrieger soll früher mal ein Meisterdieb gewesen sein. Erst nachdem Ihr nun in der Arena den Ork erledigt, gibt der Euch neue wichtige Hinweise. Mit diesen Tips ausgestattet geht's wieder ins Bugbear's Cave. Dort sollen die Diebe der Grey Wolfs nach Rekruten suchen. Um Aufmerksamkeit zu erregen, einfach die Kellertür aufmachen. Sofort kommt ein getarntes Mitglied der Grey Wolfs und will Euch engagieren, wenn Ihr Euch mit Waffen auskennt. Bei

Tannas müßt Ihr Euch jetzt ins fünfte Scoreboard vorschießen. Daraufhin verrät Euch Tanna den geheimen Treffplatz der Wölfe: um Mitternacht vor dem Tempel. Dort sagt der Meister der Wölfe, daß wir ein Buch aus dem Turm der Magier stehlen sollen und es um vier Uhr morgens im Dragons Lair abzuliefern haben. Das Buch besorgen und zurück zum Pub zu gehen bereitet keine Schwierigkeiten mehr. Dort trifft Ihr auf den Chef der Wölfe, der einen Dietrich zum Öffnen des Schlosses haben will.

Mit diesen Informationen und der Beschreibung des Oberhauptes der Wölfe geht's zurück zu Swipe. Swipe kennt jetzt die Bösewichter und bittet uns, ihm etwas Zeit zu verschaffen und den Auftrag der Wölfe anzunehmen. In einem Pub erhalten wir die Information, daß der gesuchte Spezialdietrich beim toten Drachen liegt. Also holen und dann wieder ins Dragon's Lair. Dort treffen wir aber nicht die Wölfe, sondern Meister Swipe. Die Wölfe sind vertrieben und Euer Charakter erhält 20000 Goldmünzen *mh*



#### Versand und Laden

Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. DM 6,- Versandkosten.

Versand Ausland Vorkasse zuzügl.

DM 12,- Versandkosten. Kostenloser

Liste gegen frankierten Rückumschlag.

## MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40  
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Testmöglichkeit auf 6 Systemen
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64



Erhard Schöne aus Hamburg liefert eine Lösung der Extraklasse, mit der das Rollenspielleben eine Freude ist. Viel Spaß im Tal von Faerghail!

"Legend of Faerghail" (LOF) ist ein Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale"-Reihe, man kann sogar alte Recken aus Bard's Tale I und Bard's Tale II mittels eines beigefügten Konvertierungsprogramms übernehmen. Allerdings wird man dann nicht alle in LOF vorkommenden Charakterklassen erhalten können. Ich habe für meine Party nur den Bard, der zum Paladin wird, und einen Magier übernommen und die restlichen Mitglieder neu "erschaffen". Die übernommenen Charaktere verlieren zwar ihre Fähigkeiten, haben aber mehr Trefferpunkte und Geld, was zu Beginn des Spiels von Vorteil ist.

Kurz etwas zum Hintergrund des Spielgeschehens: In der Region Faerghail ist die alte Ordnung von Gut und Böse durcheinandergeraten. Die seit alters her mit dem Menschengeschlecht verbündeten Elfen sind aggressiv geworden und verhalten sich den Menschen gegenüber feindlich. Die bösen Mächte erhalten immer mehr Zulauf, und die Existenz des Menschengeschlechts im Bereich der Stadt Thyn, dem Ausgangspunkt des Geschehens, ist bedroht. Man erhält als Spieler zunächst den Auftrag, in der benachbarten Stadt Cyldane um Hilfe zu bitten, und im weiteren Verlauf des Spiels, die Ursachen für dieses Chaos zu erforschen und das Böse zu vernichten.

#### Die Party

Es können bis zu sechs Charaktere auf die Party mitgenommen werden. Von Vorteil ist es, wenn man von Beginn an mit Charakteren spielt, die magische Fähigkeiten besitzen oder erwerben können. So können in LOF auch Kämpfer wie Paladin und Waldläufer ab der Erfahrungsstufe 4 Zaubersprüche erlernen; der Paladin die des Priesters, der Waldläufer die des Druiden. Neben einem Magier sollte man unbedingt noch eine(n) Heiler(in) mitnehmen. Auf einen Dieb habe ich verzichtet und statt dessen eine Illusionistin mitgenommen. Diese kann ziemlich früh den Spruch "Türen öffnen" (manche Türen lassen sich auch mit Gewalt einrennen) und hat den Vorteil durch den Spruch "Magische Karte"

## Legend of Faerghail

in Verbindung mit der Kristallkugel ein Automapping eines gesamten Levels zaubern zu können. Zu beachten ist noch, daß nur Elfen Distanzwaffen (Schleuder, Bogen) benutzen können und dafür Extrapunkte erhalten.

#### Der Weg nach Cyldane

Nachdem Ihr Eure Party zusammengestellt und Euch beim Händler mit dem Nötigsten ausgerüstet habt, begeben sich Ihr Euch hinaus in die Wildnis, um die erste Aufgabe zu erfüllen. Laßt am besten einen Platz in der Party frei, denn vor der Stadt erwartet euch der Krieger Sigurd, den Ihr unbedingt auf Eurer ersten Erkundung mitnehmen solltet. Er ist ziemlich stark und kann jeden Charakter bis zu zweimal wiederbeleben, falls es nötig sein sollte. Ihr könnt übrigens in jedem Wirtshaus neue Partymitglieder aufnehmen, entlassen könnt Ihr sie auch in der Wildnis. Sie gehen dann selbst in ein Wirtshaus und stehen wieder zur Verfügung. Orientiert Euch erst mal am Stand der Sonne nach den Himmelsrichtungen und schlagt den Weg nach Westen ein. In der Nähe eines Wirtshauses trefft Ihr auf zwei Eingänge zu den Zwergenminen, und eine gute Waffe (Heft der Kraft) läßt sich in dieser Gegend ergattern. Nehmt den nördlichen Eingang zu den Zwergenstollen, im südlichen stoßt Ihr auf ziemlich schwierig zu besiegende Gegner. Ihr solltet Anfangs alles an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mitnehmen, was Ihr bekommen könnt.

In der nächsten Stadt könnt Ihr es für die dringend zum Trainieren benötigten "Aurels" eintauschen. Im ersten Level der Minen ist die Kristallkugel versteckt (ziemlich am Anfang im Nordteil), die Euch beim Kartieren hilft. Das Amulett, das Ihr zu Beginn erhalten habt, besitzt Ihr doch offensichtlich noch? Es wird später noch sehr wichtig sein. Nun gilt es erstmal, den Ausgang (Notausgang) in Richtung Westwelt und Cyldane zu finden. Dazu begeben sich Ihr Euch hinunter in den zweiten Level. Hier liegt auch der Stahl Schlüssel, ohne den Ihr die Tür nicht öffnen könnt. Weiter hinten in das Stollensystem solltet

Ihr vorerst nicht gehen. Habt Ihr den Schlüssel gefunden (im Südosten dieses Levels), könnt Ihr den Gang im Nordwesten ans Tageslicht emporsteigen. Hier im Westteil der Wildnis schlägt Ihr euch nach Nordwesten durch, bis Ihr die Stadt Cyldane erreicht habt. Eure erste Aufgabe ist damit bestanden, und Ihr bekommt einen neuen Hinweis, was zu tun ist. Seid nicht traurig, wenn Sigurd Euch jetzt verläßt, Ihr werdet bald neue Weggefährten treffen. Den Westteil solltet Ihr grundsätzlich nicht mit der kompletten Party bereisen, da Ihr sonst einige wichtige Dinge nicht erhalten könnt. In Cyldane verkauft Ihr alles Überflüssige im Laden und trainiert am besten beim Zutritt die verschiedenen Sprachen. Dadurch steigert sich die zum erfolgreichen Zaubern unbedingt notwendige Konzentrationsfähigkeit Eurer Helden, und Ihr kommt auch mit unterwegs auftauchenden Gruppen besser ins Gespräch und könnt eventuellen unliebsamen Kämpfen aus dem Wege gehen.

#### 4. Die Abtei von Sagacita und die Katakomben

Frisch gestärkt und ausgeruht und wohl schon mit einigen neuen Zaubersprüchen versehen, begeben sich Ihr Euch nun an die nächste Aufgabe; die Erforschung der südlich von Cyldane gelegenen Abtei von Sagacita und ihrer Kellergewölbe, den Katakomben. Im ersten Level solltet Ihr Euch den gut versteckten Lichtbringer (im Nordosten) und einen magischen Schutzring (im Westen) nicht entgehen lassen. Öfteres Abspeichern des Spielstandes ist hier schon angesagt, denn einige Magier beherrschen absolut tödliche Sprüche. Priester, denen Ihr begegnet, solltet Ihr nach Möglichkeit nicht bekämpfen. Sie lassen sich in den meisten Fällen zu einem kampflösen Abzug überreden, was Euer Verhandlungsgeschick für spätere, härtere Auseinandersetzungen erhöht. Den Mönch mitzunehmen hat noch keinem geschadet. Ein Stockwerk tiefer befindet sich die umfassende Bibliothek des Klosters, in der Euch die erste Hälfte eines zerrissenen Bu-

ches nähere Informationen zu den Vorgängen in Faerghail in früherer Zeit liefert. Im Westen findet Ihr das Einstiegsloch zu dem verzweigten unterirdischen Gangesystem der Katakomben. Hier gibt es die ersten Fallen, die Eurer Party das Leben schwermachen, und neben einer Karte, die auf eine Abbildung im Handbuch verweist, vor allem den zweiten Teil des zerrissenen Buches zu holen. Man muß übrigens zu allen Kartennummern, die im Spiel erscheinen vier dazuzählen, um die richtige Karte im Handbuch zu finden (jedemfalls bei der mir vorliegenden Ausgabe des Handbuchs ist es so). Steigt Ihr im äußersten Südosten tiefer in die Katakomben hinab, findet Ihr gleich mehrere wichtige Sachen. Um überhaupt wieder zurückkehren zu können, müßt Ihr das Seil finden. Das liegt gleich neben der von Speeren durchbohrten Leiche im Osten. Sucht auch nach dem Schutzring und einem Erfahrungstrank, der einen Charakter eine Stufe höher bringt. Eine Heilquelle im Süden regeneriert Eure Wunden. Den Steinsarg müßt Ihr trotz seines Gewichtes unbedingt mitnehmen, da er Euch später noch gute Dienste erweisen kann. Außerdem ist in diesem Level noch ein "aufblasbarer Gummidrachen" versteckt (gleich hinter der Mauer am Nordende des langen Ganges nördlich vom Eingang), an den Ihr aber wohl nicht herankommen könnt, da Ihr ja keine Wände einreißen könnt (jedemfalls jetzt noch nicht). Nun solltet Ihr Euren Leuten wieder etwas frische Luft gönnen, Ihr habt Euch doch das Einstiegsloch auf der Karte markiert, oder? Zurück in Cyldane könnt Ihr alles nicht Notwendige verkaufen, es steht Euch bei späterem Gebrauch beim Händler in Thyn auch zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr mit geschicktem Feilschen Euer Verhandlungsgeschick steigern.

#### Das Orakel

Beim Herumstreifen im Westteil werdet Ihr im Norden auf den Eingang zum Orakelgelände treffen. Nehmt auf jeden Fall den Priester Ihl Kazar, der sich Euch als Begleiter anbietet, in die Party auf, den Burischen könnt Ihr später noch sehr gut gebrauchen. Jetzt heißt es leider bis zur nächsten POWER PLAY warten. Dann versorgen wir Euch auch mit exzellenten Karten.







dort das Büchlein gefunden. Zur Not den Gang mehrmals betreten. **vw**

## Bard's Tale III

Andreas Schwederski aus Wesseling hängt in der letzten Dimension "Malefia" fest. Er steht dem Oberriesling Redbeard gegenüber und bräuchte dringend das sagenumwobene Deathhorn. Aber wo findet man das nur? **vw**

## Ninja Spirit (ST)

Möchtet Ihr als Ninja unsterblich werden, dann solltet Ihr ausprobieren, was Manfred Hoffmeister aus Frankfurt vorschlägt. Mit "F9" das Spiel stoppen. Nun die linke "Shift"-Taste drücken. Das Spiel startet wieder, und Ihr seid unverwundbar. Was will man mehr? **vw**

## Die Antwort zu Starlight II

Ilias Soebjanto und Thorsten Kloos aus Schwieberdingen können Andreas Morlo helfen. Er sucht verzweifelt nach dem Transmitter-Key auf dem Humming-Stone-Planeten.

Der Transmitter-Key befindet sich laut Legh-Riddle der Dweenle ("Round a Star fallen four is a World of Humming Stones. There were Nothing meets Nothing the Transmitter Key awaits our Return"), dort, wo "nichts nichts trifft", also bei den Koordinaten 0,0 des Humming-Stone-Planeten. **vw**

## Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt ist bei "Dragon Wars" schon ziemlich weit herumgekommen, ist dabei aber auf zwei Probleme gestoßen.

— Irkalla, die Herrscherin der Unterwelt, hat seiner Party den Auftrag gegeben, den Schädel ihres Sohnes Roba zu ihr zu bringen. Er hat den Schädel zwar gefunden, weiß nun aber nicht, wo er ihn abgeben soll, um seine Belohnung zu kassieren.

— Kann man die steinerne Zwerge in der "Dwarf Clan Hall" wieder zum Leben erwecken? Wenn ja, wie? **vw**

## Die Antwort zu Ultima V

Holger Lapuse aus Bremerhaven kann die Fragen von Guido Möbus und Henning Maruhn beantworten.

Um an die "wooden box" zu kommen, muß man zuerst einmal den südlichsten Leuchtturm der Hauptinsel besuchen. Dort trifft man den früheren Musikmeister Lord British. Dieser kann einem das Notenspielen auf der Harpsicord beibringen. Man erhält von ihm einen Code, mit dem man Noten in Zahlen umwandeln kann. Diese Zahlen spielt man dann anstelle der Noten auf dem Harpsicord. Jetzt geht man in die Kammer des Lord British und setzt sich vor das Instrument. Nun wandelt man die erste Zeile des im Handbuch abgedruckten Liedes "Stones" in Zahlen um und spielt sie anschließend. Und siehe da, Sesam, öffne dich!

Die Mauer im Dungeon "Deceit" läßt sich mit der bewährten Methode des "pushing" öffnen. Zuerst schnappt man sich die Fackeln, und dann heißt es schieben, was das Zeug hält. Ihr müßt mehrere Stellen ausprobieren. **vw**

# Joysoft



Find'ich besser!

## POOL OF RADIANCE

Das langerwartete Rollenspiel für Amiga (1 MB)

Amiga .... 69.90

## INVEST

komplett in Deutsch

Amiga ... 69.90

## MS-DOS

Buck Rogers *	79.90
Cadaver *	69.90
Days of Thunder *	69.90
Future Wars *	64.90
Gold of the Aztecs *	64.90
Guns & Butter *	79.90
Jack Nicklaus II *	89.90
King's Bounty *	74.90
Last Ninja 2 *	64.90
Midwinter *	69.90
Navigator 4.0 *	59.90
Rapcon *	69.90
Satan *	59.90
Silent Scavenger II *	89.90
Wondering *	89.90

## AMIGA

Anarchy .....	69.90
Battlemaster .....	74.90
Buck Rogers .....	79.90
Days of Thunder .....	69.90
Dragon Wars .....	69.90
Gold of the Aztecs .....	64.90
Immortal .....	69.90
Jane Seymour .....	64.90
Lords of Doom .....	74.90
Magic Fly .....	69.90
Operation Stealth .....	64.90
Prince of Persia .....	69.90
Satan .....	59.90
Shadow of the Beast II .....	79.90
Time Machine .....	64.90

## WINGS

Lucasfilm setzt Sie in einen Popdeck

Amiga .... 69.90  
Amiga(dti) . 79.90

## UMS II

Der verbesserte Militärsimulator

Amiga ... 74.90  
MS-DOS .. 74.90  
Atari ST .. 74.90

## ATARI ST

Anarchy .....	49.90
Battlemaster .....	64.90
Combarcor .....	49.90
Days of Thunder .....	69.90
F 16 Mission Disk II .....	79.90
Gold of the Aztecs *	64.90
Immortal *	69.90
It came from the Desert *	69.90
Jane Seymour .....	64.90
Legend of Fairghall .....	74.90
Lords of Doom *	74.90
Operation Stealth .....	69.90
Oriental Games *	69.90
Satan *	59.90
Time Machine .....	64.90

## KOSTENLOS

gibt's geballte Informationen von uns. In unserer ausführlichen Preislite findet man nicht nur Beschreibungen zu vielen Spielen, sondern oft auch Angaben, welche Hardware (Speicherplatz, Grafikkarte etc.) die Programme benötigen. Und was wir sonst noch alles anbieten (z.B. Lynx & Game Boy). Kostenlos legen wir auch vielen bei uns gekauften Game Boy-Spielen deutsche Bedienungsanleitungen bei. Interessiert? Einfach mal anrufen oder um die Uhr! Unsere kostenlose Preislite kommt sofort.

## KÖLN 41

Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 44 30 56

## KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

## BONN

Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 92 26

## DÜSSELDORF 1

Pempelförster Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

Alle Preise sind in DM und sind ohne MwSt. angegeben. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. \* = in Kürze erwartet (\* = deutsche Anleitung). Wir halten ständig E-WIGE TAUSEND an. AMME für Sie vorrätig und können Ihnen dann meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Sendungen und sind jederzeit auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21 - 44 30 56





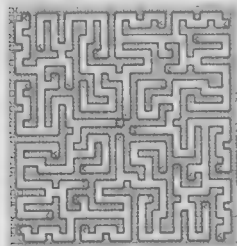
## Tennis (Game Boy)

Alexander Beckmann aus Miesbach hat eine recht seltsame Methode entwickelt, seine Aufschlagspiele bei "Tennis" grundsätzlich zu gewinnen. Werft den Ball einfach in die Höhe und schlägt genau dann danach, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Ihr werdet ihn verfehlen: Geht einfach einen kleinen Schritt nach rechts, so daß Euch der Ball auf den Kopf fällt. Das war's schon, Ihr habt den Ballwechsel gewonnen. Also immer schön mit Köpfchen spielen. wi

## Chip's Challenge (Lynx)

Lange hat's gedauert, jetzt ist der Lynx-Hit "Chip's Challenge" endgültig bis zum letzten Level durchgespielt. Klaus Weid aus Windsbach bietet uns die Codes der restlichen acht Levels sowie als kleinen Bonus eine Karte des Schlusslevels 144. wi

Level	Code
137	HPPX
138	LUJT
139	VLMH
140	SJUK
141	MCJE
142	UCRY
143	OKOR
144	GVXQ



"Chip's Challenge": der ultimative Level 144 im Miniformat

## Moonwalker (Mega Drive)

Risikofreudig ist anscheinend Tim Wilken aus Jever, der es tatsächlich wagt, sich seine Mega-Drive-Module zu kaufen, ohne unseren Test abzuwarten. Seine Tips zu "Moonwalker":

In Level 2.3 müßt Ihr mit der Magic-Taste den Kanaldeckel öffnen, um zwei Kinder zu befreien. wi

In Level 3.2 solltet Ihr die Sternschnuppen fangen, um Euch in einen Roboter zu verwandeln.

In Level 4.3 könnt Ihr ein Kind vor ungewisser Zukunft retten, indem Ihr direkt beim Wasserfall das Joypad nach oben drückt. In den Levels 5.1 bis 5.3 schließlich zerstört Ihr mit den Computern auch gleichzeitig die Laserkanonen. wi



## Live Force (Nintendo)

Der folgende Tip von Christian Krüger aus Erding ist wirklich nur etwas für beinhardt Egoisten: Spielt man "Live Force" im Zweispielermodus, kann ein Spieler, der kein Leben mehr besitzt, durch gleichzeitiges Drücken der beiden Feuertasten dem Mitspieler eins abnehmen. wi

## Air Diver (Mega Drive)

Ein wenig Unsterblichkeit gefällig? Zumindest bei "Air Diver" kein Problem. Ken Takeda verrät Euch wie: Wählt auf der Landkarte einen Ort an, der normalerweise nicht anwählbar ist (z.B. das Meer). Halte den Startknopf gedrückt und gebt hintereinander

A B C B A A B C B A B ein. Falls Ihr jetzt ganz normal einen Kontinent anwählt, könnt Ihr diesen als Unsterblicher durchspielen, vorausgesetzt Ihr haltet "Start" gedrückt. Falls Ihr "A" gedrückt laßt, kommt Ihr direkt zum jeweiligen Ace-Pilot, falls "B", könnt Ihr sofort gegen den Endgegner antreten. wi



Leider, leider sind auch diesen Monat die knallbuntgemalten Karten wieder stapelweise bei uns eingetroffen. Zum Anschauen natürlich sehr schön, zum Abdruck leider ungeeignet (Kopieren macht die ganze Angelegenheit nur noch "schwammiger"). Dabei hätten wir die Hilfe aller Kartenzeichner und Levelvermesser unter unseren Lesern wirklich nötig. Bitte denkt also daran, noch bevor Ihr Euch in die Arbeit stürzt: Helles Papier und schwarzer Strich, erfreut den Leser und auch mich (oder so ähnlich).

Ist Euch eigentlich jemals aufgefallen, daß es unter den Heerscharen an Gegnern bei "Super Shinobi" nur eine einzige Sorte von Sprites gibt, die nicht ihr Leben aushauchen, wenn sie vom Spieler besiegt worden sind? Füttert man die niedlichen Ninja-Kämpferinnen der späteren Levels mit Tritten und Shuriken, sinken sie vor dem Spieler anmutig in die Knie, anstatt wie ihre männlichen Kampfgenossen zu explodieren. Über das Frauenbild der Japaner sollte man einmal nachdenken...

Propos Japaner: Durch den Namen "Paranoia" (Verfolgungswahn, Angst) aufmerksam geworden, machte ich kürzlich den Fehler, dieses Spiel des japanischen Herstellers Naxat auf meiner PC-Engine "anzuspielen". Als mir das schweißgetränkte Joypad

nach einigen Stunden endlich aus der Hand rutschte, wußte ich: Dieses Schießspiel trägt seinen Namen zu Recht. Es simuliert doch tatsächlich Bildstörungen und Systemabstürze, also Dinge, vor denen jeder Japaner (und POWER PLAY-Redakteur) eine Heidenangst haben muß. Das Spiel beginnt mit dem gefährlichen "White Noise"-Rauschen und produziert noch während des ersten Levels astreines Bildschirmflackern (oder lag's doch an meinem Monitor?). Danach fressen diverse Aliens fette Löcher in den Hintergrund. Später kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus: Der R-Type-Clone beginnt langsam aber sicher auseinanderzufallen! Darüber hinaus ist Paranoia das erste Spiel, das auch den ausgebufftesten Weltraumkämpfer bewußt an der Nase herumführt. Unlogisch oder unfair ist es an keiner Stelle, trotzdem verbrachte ich Stunden damit, Hindernissen auszuweichen, durch die ich auch einfach hätte hindurchfliegen können. Spielt diesen Alptraum doch einfach mal an.

Für "Thunderforce III"-Spieler dürften die schlaflosen Nächte hingegen vorüber sein. Videospiel-Profi Ken Takeda verrät Euch, wie Ihr unter Euren Erzfeinden so richtig aufräumen könnt. "Ausverkauf der Extrawaffen", unser erster "Videospieltipp des Monats".





## Tatsuin (PC-Engine)

Wie mache ich das Beste aus meinen Bomben? Bernhard Schade aus Bottrop verrät Euch, wie Ihr bei "Tatsuin" mit nur ein oder zwei Bomben auch den dicksten Endgegner aufs Kreuz legt. Ihr müßt einfach, kurz nachdem Ihr eine Bombe geworfen habt, das Spiel mit "Start" unterbrechen, einen Augenblick warten und schließlich die "Start"-Taste in schneller Folge mehrmals hintereinander drücken. Läuft alles glatt, müßten Wirkung und Durchschlagskraft um ein Vielfaches über der eines normalen Bombenabwurfs liegen. Vom Gegner dürfte danach jedenfalls nicht mehr viel übrig sein. **WJ**



# TIP DES MONATS



## Thunderforce III (Mega Drive)

Der Traum aller Thunderforce-Piloten geht in Erfüllung: Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr alle Extrawaffen der Action-Orgie "Thunderforce III" direkt anwählen könnt. Fangt ganz normal an zu spielen und begeben Euch dann in den Pausemodus. Dort drückt Ihr das Joypad zehnmal nach oben, dann nach unten, drückt

"B", unten, "B", ein letztes Mal nach unten und noch einmal "B". Jetzt könnt Ihr mit "B" Extrawaffen "kaufen", mit "C" wieder ablegen. Falls Ihr jetzt das Spiel mit "A" und Start wieder beginnt, bekommt Ihr noch zwei "Claw" als Bonus dazu. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist feuern, feuern, feuern... **WJ**

## Super Hang On (Mega Drive)

Auf einen kleinen Fehler in den PowerTips der Juli-Ausgabe machte uns Christian Schröter aus Hörtmar aufmerksam. Sorry an alle bankrotten Motorradfahrer. Zur Berichtigung hier das korrekte Paßwort, das den "Super Hang On"-Spieler im Handumdrehen zum Multi-Multimillionär macht:

51B04000A05000  
70J0CG976ACMG1

Viel Spaß beim Einkauf! **WJ**

## GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive

Nur Versand Kein Ladenverkauf

### AMIGA-SEGA

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Populous	56,00
Balance of Power	19,00	Heroes of the Lance	66,00	Powermonger	66,00
Bard's Tale II	60,00	Hilstar II	66,00	Projectile	66,00
Bard's Tale III	a.A.	Hitchhiker's Guide	46,00	Questron 2	53,00
Bloodwych	63,00	Hound of Shadow	66,00	Red Storm Rising	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperson	66,00	Resolution 101	63,00
Boulderdash Cornstr	KR 26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Rock Dangerous II	a.A.
Carmen Santiago	64,00	Iron Lord	66,00	Roadwar 2000	26,00
Castle Master	66,00	Jeanne D'Arc	46,00	Space Quest 3	80,00
Champions of Kryn	66,00	Jumping Jack Son	51,00	Space Rogue	73,00
Chaos strikes back	63,00	Kampfgruppe	38,00	Speedball	26,00
Chuck Yeager's		Klausen	66,00	Super Wonderboy	32,00
AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Supremacy	a.A.
Cin & Grubbe	73,00	Kind of Magic 2	73,00	Sword of Aragon	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight O.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax	46,00	Tetra	26,00
Conquest of Camelot	93,00	L&M Spiel	46,00	The President is missing	73,00
Damocles	63,00	Legend of Fairhall	73,00	Their finest hour	73,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Theme Park Mystery	63,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Time & Magic	26,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	60,00	Turn it	46,00
Dungeon Master II	63,00	Midwinter	66,00	Turrican	53,00
Dungeon Quest	53,00	Might & Magic 2	73,00	Two to one	46,00
Elite	66,00	Millennium 2.2	32,00	Ultima 3	46,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	M.U.D.S.	60,00	Ultima 4	63,00
Fairy Tale	53,00	Neuromancer	82,00	Ultima 5	73,00
Finn & Brinsstone	66,00	Oil Imperium	53,00	Unreal	73,00
Frid	66,00	Pirates	66,00	Omega	63,00
Halls of Montezuma	66,00	Player Manager	53,00	Wall Street Wizard	53,00
Hammerfest	63,00	Police Quest 2	73,00	War in middle earth	53,00
		Pool of Radiance	63,00	Zork 1	66,00
				Zork 2	73,00

SEGA Master System 250,-

SEGA Mega Drive 456,-

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

## NEU

### VERLEIH VON SPIELMODULEN

für

## SEGA- NINTENDO- MEGA-DRIVE- PC-ENGINE

Geringer Jahresbeitrag,  
keine Verpflichtung.

**START: 1.06.90**

Sie erhalten fast alle Spielmodule.

Fordern Sie das Infoblatt an.

Schreiben Sie an

**SM-Verleih**

Alois Pielmeier

Hermann-Löns-Str. 17

8430 Neumarkt

oder rufen Sie einfach an

von Mo.-Fr. 14 - 19 Uhr.

**Tel. 091 81/32194**



INH C WAGNER

Speicher-Erweiterung für

**AMIGA 500 auf 1MB**

**DM 144,-**

(abschaltbar/nd Uhr - einfach einstecken)

**AMIGA-ZWEITLAUFWERK**

**DM 184,-**

(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungssort)

**AMIGA / ST**

Amiga ST

Homster-Mission Disk 44,90 44,90

Champions of Kryn 64,90 64,90

Corporation 64,90 64,90

Damocles 74,90 74,90

Deliquit Fight 64,90 64,90

Dungeon Master 74,90 74,90

Falcon Mitte 74,90 74,90

Falcon-Mission-Disk 54,90 54,90

Falcon-Mission-Disk II 54,90 54,90

F-29 Predator 64,90 64,90

Imperium 64,90 64,90

Kick off 2 64,90 64,90

Klax 54,90 54,90

Legend of Fairhall 69,90 69,90

Legend of Fairhall 64,90 64,90

Phantasie 69,90 69,90

Red Storm Rising 69,90 69,90

Sm City 74,90 74,90

Their finest hour 79,90 79,90

Wings 74,90

**C-64 / IBM weiterhin im Programm**

**Tägliche preiswerte Neuheiten!**

**Info per Telefon!**

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM

Am Klärensprung 11, 5620 Weibert 1

Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr

Sa 9-12 Uhr

**Tel. 02051/85511**

**Fax 02051/85525**

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



\* SNK NEO GEO \*

\* PC ENGINE \*

\* GAME BOY \*

\* SEGA MEGA DRIVE \*

\* PCs \*

\* AMIGA \*

\* ZUBEHÖR \*

\* BÜCHER \*

\* PROGRAMMVERLEIH \*

nur IBM, AMIGA - kein Versand

**RUFEN SIE AN,  
WIR HABEN  
WAS SIE WOLLEN!**

**HSC  
HARD'n SOFT GMBH**

HOMBERGER STRASSE 72

4130 MOERS

TELEFON 02841/170150

FAX: 02841/170159

## Gates of Zendocon (Lynx)

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch: Vor Monaten begannen wir mit dem Abdruck einer Paßwortliste für "Gates of Zendocon". Weiter als bis zum Level 28 sind wir auf diesen Seiten leider nie gekommen. Thomas Rode aus Düsseldorf half uns nun endlich auch mit den restlichen 23 Paßwörtern aus. Der Vollständigkeit halber hier die komplette Aufstellung aller Paßwörter. Ach ja, der Endkampf findet übrigens in ZETA (über NEAR zu erreichen) statt. wi

dem Staub zu machen. Habt Ihr den Code also eingegeben, geht Ihr am besten gleich durch die Tür in den Raum, in dem der Supercomputer stand. Noch im Türrahmen solltet Ihr das Joypad nach rechts drücken, denn so gelangt Ihr direkt in einen Nebenraum. In ihm residierte übrigens einst der Oberbösewicht. An der Nordseite befinden sich drei Fluchtausgänge. Nehmt den linken und fahrt mit dem Aufzug zweimal nach oben. Schon seid Ihr in Sicherheit, alles explodiert, und das Spiel ist gelöst. Der Code:

..... 3.....N Y3H29 936""  
2E2"3 wi

01	BASE	14	RAZE	27	ZETA	40	BETA
02	ZYBX	15	TRYX	28	XRAY	41	NEST
03	XRXS	16	STYX	29	RATT	42	EBYX
04	ANEX	17	YARB	30	NYET	43	ZEST
05	BEAT	18	BREX	31	ROXX	44	ZORT
06	YARR	19	SEBB	32	NERB	45	BRAN
07	EYES	20	SNEB	33	TREY	46	STAB
08	NYXX	21	ZAXX	34	STAR	47	BOXX
09	ZYRB	22	BROT	35	SSSS	48	TENT
10	SRYX	23	STOB	36	TRAX	49	NEAR
11	BARE	24	XTNT	37	ZEBB	50	ROXY
12	STAX	25	BOTZ	38	TERA	51	NEXA
13	SZZZ	26	SNAX	39	BYTE		

## Ghostbusters (Sega)

Auch bei der Geisterjagd muß von nun an nicht mehr geknausert werden. Thomas Reissmann aus Frankfurt bietet Euch einen Tip, der Euch bei "Ghostbusters" genau 46400 Dollar aufs Konto zaubert. Ihr gebt als Namen einfach die Initialen T.H., als Kontonummer 535634145 ein, und schon seid Ihr wieder in den schwarzen Zahlen. wi

## Super Darius (PC-Engine)

Etwas für ganz Unerschrockene:

Ken Takeda verrät, wie man beim Ballerklassiker "Super Darius" gegen alle 26 Endgegner antreten kann. Daß man für so ein Unterfangen die nötige Hardware braucht, dürfte klar sein. Engine, CD-ROM, 5-Player-Adapter und zwei Joypads müßt Ihr Euer eigen nennen, sonst geht nichts. Zuerst schließt Ihr den Adapter und die beiden Joypads an (Pad 1 in I, Pad 2 in II). Im Titelbild drückt Ihr dann gleichzeitig "Oben", "I" und "Run" auf Pad2 sowie "Unten" und "Select" auf Pad 1.

Nicht loslassen. Jetzt drückt Ihr auf Pad 1 noch zusätzlich "Run", und die Frage "26 Tai Tatakao Masuka?" erscheint auf dem Bildschirm. Gut, daß Ken des Japanischen mächtig ist, sonst hätten wir wohl nie erfahren, daß das nichts anderes heißt als "Kannst Du gegen 26 Minuten Zeit, um Euch aus Gegnern kämpfen?" wi

## Metal Gear (Nintendo)

Zum leider fehlerhaft abgedruckten "Metal Gear"-Paßwort in POWER PLAY 9/90 ("tschuldigung") hier noch ein megamächtiger Code von Matthias Kaiser aus Nürnberg. Damit wird ein Selbstzerstörungsmodus aktiviert, der das Ende des Supercomputer und des Outer Heaven bedeuten dürfte. Aber Vorsicht: Auch Ihr habt dann nur noch ein paar Minuten Zeit, um Euch aus





## Devil Crash (PC-Engine)

Codes, brandheiß: Gebt MBPEBOAJDE ein, und der teuflische Flipper "Devil Crash" läßt sich dazu herab, Euch 645 724 500 Punkte gutzuschreiben.

Ach, hätt' ich beinahe vergessen: Unbegrenzt viele Kugeln besitzt man danach auch noch. Danke an Pinball-Wizard Herbert Funken, der Euch zum dem rät, das Paßwort DEVIL CRASH einzugeben. Überraschung! wi

## Super Shinobi (Mega Drive)

Erst die gute Nachricht: Dennis Alexander Wälden aus Gelsenkirchen-Horst verrät Euch hiermit die Verstecke aller (Doppel-)Extraleben. Im Level 1.2 von "Super Shinobi" müßt Ihr zwischen den Bambusaufzügen nachschauen, in 2.1 nach dem dritten Baumstamm, in 3.2 beim zweiten Lift, am Boden der zweiten Etage; schließlich in 5.2 auf der vorletzten Plattform.

Jetzt die schlechte Nachricht: Dennis meint, Ihr solltet, sobald Ihr Euch ein Extralebenpaket geholt habt, sofort Selbstmord begehen. Danach könnt Ihr Euch, womit wir wieder bei den guten Nachrichten wären, die beiden Extraleben noch einmal holen. Wiederholt das Spielchen ein paarmal, und Ihr verfügt über einen hübschen Vorrat an Leben. wi



## Kid Icarus (Nintendo)

Seltsam, eigentlich hätte ich wetten mögen, daß alle "Kid Icarus"-Tips dieser Welt mittlerweile den Weg auf unsere grünen Seiten gefunden hätten. Daniel Wild aus Greifensee belehrte mich eines Besseren. Kramt also diesen Modul-Oldie noch einmal hervor; zum allerallerletzten Mal präsentieren wir zwei Minitips für



Kid Icarus. Mit einem unverwundbaren Pit im letzten Level starten? Einfach ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS eingeben. Die Schwarzhändler kräftig übers Ohr hauen? Mit "A" und "B" auf dem Joypad gleichzeitig gedrückt, ist das kein Problem. So, jetzt könnt Ihr das Modul wieder in Eure "Erledigt, endgültig"-Kiste zurückbefördern und endlich mal ein paar Tips für Double Dragon II ausarbeiten. Auf die warte ich jetzt nämlich schon seit Wochen. wi

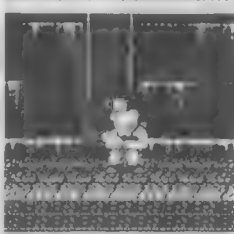
## After Burner (Mega Drive)

Sollte es, wie Christian Schröter vermutet, immer noch Spieler geben, die ihren "Afterburner" noch niemals zünden konnten? Dabei ist es eigentlich ganz einfach: Den Flieger mit der "Fast"-Taste maximal beschleunigen, die Taste ein- oder zweimal kurz lockern und sofort wieder drücken. Danach hat man zumindest für ein paar Sekunden maximale Geschwindigkeit.

Falls es Euch weniger an Geschwindigkeit als vielmehr an Raketen mangelt, kann Euch ebenfalls mit einem Trick geholfen werden. Um bis zu hundert Raketen zu bekommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Sobald das Tankflugzeug erscheint, drückt Ihr das Joypad, je nachdem, in welchem Level Ihr Euch gerade befindet, in eine bestimmte Richtung (siehe Tabelle). Anschließend betätigt Ihr zusätzlich die Taste "B". Timing ist dabei alles. wi

Richtung	L	R	O	R	L	L	O	R
Level	3	5	9	11	13	16	19	21

## Mehr Geld für Motorradfahrer...



...und Gelsterjäger

## Meteoroid (Nintendo)

Zum Schluß noch zwei "Laß Dich überraschen"-Codes für "Metroid". Von ersterem hat sich Daniel Wild angeblich nur schwer trennen können. Der zweite Code stammt von Rene Leithner. wi

1. JUSTIN BAILEY  
2. 044800K00000  
WB Y03G0000YY

## Gauntlet III (Lynx)

Auch Dirk Martin aus Kronberg hat einen kleinen Tip für Lynx-Besitzer. Bei "Gauntlet III" müßt Ihr nach dem Auswählen der Spielfigur einfach "Option 1" drücken, dann könnt Ihr nach jedem geschafften Level die nächsten fünf überspringen. Außerdem rät Dirk den "Invis"-Zaubertrank in dem Moment zu trinken, in dem man sich (ohne noch ein Leben zu besitzen) zu drehen beginnt. wi

## Tiger Heli (PC-Engine)

Trotz des Tips in der letzten POWER PLAY noch Schwierigkeiten mit "Tiger Heli"? Chris Brunner aus Vilsbiburg verrät Euch, wie Ihr gleich zu Beginn des Spiels zu einer wesentlich stärkeren Bewaffnung kommt. Während der Startsequenz müßt Ihr einfach für jede der vier Vergrößerungsphasen des Hubschraubers viermal Knopf 2 drücken. Diesen Trick könnt Ihr auch während des Spiels, nämlich genau dann wenn sich der "Vorhang" öffnet, anwenden. wi

## Castlevania (Game Boy)

In der vorletzten Ausgabe besprachen wir einen Geheimraum in Level 2 des "Castlevania"-Abenteuers. Eine ganze Reihe von Extraräumen und -leben entdeckten Bert von Lindern aus Döttingen, Frederic Bostedt aus München und Manuel Polik (Blessenhofen). Here we go:

Level 1: Mit dem fünften Seil geht's durch die Wand (!) in eine Bonushöhle. Einfach nach ganz oben klettern. Mit der Flammenpeitsche kann man übrigens auch die (eigentlich unerreichte) Kerze nach dem sechsten Seil "abschießen".

Level 2: siehe POWER PLAY 9/90.

Level 3: Wenn Ihr der böseren Wand entkommen seid, befindet Ihr Euch in einem Raum, in dem nur ein Seil von der Deckebaumelt. Klettert das Seil bis knapp über die Hälfte nach oben und springt dann nach rechts ab. Keine Angst, die Wand, auf die Ihr gerade zufliegt, gibt Euch den Weg in eine weitere Bonushöhle frei. In der fünften Kerze dieses Levels befindet sich übrigens ein Extraleben.

Level 4: Vernichtet den Bumerangwerfer und klettert dann das Seil in der rechten Bildschirmhälfte ein Stückchen empor. Wenn Ihr jetzt nach links springt, landet Ihr auf einem unsichtbaren Weg, der Euch direkt in einen Bonusraum führt.

Schwierigkeiten haben unsere Castlevania-Cracks eigentlich nur noch mit der Fledermaus. Kann jemand helfen? wi



# ECS

Entertainment Computer Systems

## Jetzt auch Software für PC ... ...und Amiga!!!

MS DOS	DM	Amiga	DM
Soundblaster	439,-	Wings	79,-
Ultima VI	89,-	Cadaver	69,-
Legend of Faerghall	79,-	Shadow of the Beast II	89,-
Silent Service II	95,-	Falcon Mission Disc II	55,-



### GAME BOY



Beball	59,-	Nam 1975	399,-	Solar Striker	19,-	Herzog Zwei	59,-
Barunba	59,-	Joystick SNK	99,-	Puzzleboy	39,-	Tatsujin	59,-
Klax	Preis auf Anfrage			Space Invadors	19,-	E-Swat	79,-
Puzznic	Preis auf Anfrage			Tennis	29,-	Insector X	Preis auf Anfrage
Devil Crash	Preis auf Anfrage			Quix	29,-	Hellfire	Preis auf Anfrage
F 1 Circus	Preis auf Anfrage			Alleyway	29,-	Fadman	Preis auf Anfrage



## Alle Neuheiten sofort ab Lager lieferbar!

SNK NEO GEO, SEGA Mega Drive und GAMEBOY

jetzt auch in offizieller Version erhältlich!

### 089/44 89 389

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Rosenheimerstr. 92a  
8000 München 80  
Tel.: 089/44 89 38 9  
Fax.: 089/72 31 02 6

### 040/54 30 10

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Kieler Str. 425  
2000 Hamburg 54  
Tel.: 040/54 30 10  
Fax.: 040/54 04 93 3  
Händleranfragen erwünscht!

### 05 12/49 26 26

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Andechsstr. 85  
A-6020 Innsbruck  
Tel.: 0512/49 26 26  
In der Zone.



In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spielherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Dank der vielen Briefe, die wir bekommen haben, drucken wir schon vorweg die feinen Listen der Gegenstände und der Monster ab.

Über 250 Gegenstände lassen kaum Ausrüstungswünsche offen. Aber wer steigt noch durch diesen Item-Wust durch? Welcher Charakter

Weiter geht's mit dem Clue-Book von **Might & Magic II** — diesmal gibt's ganz, besonders ausführliche Listen zu Monstern und Items.

# Might & Magic II

## (Teil 4)

folgt wird diese Angabe von dem Bonus des Gegenstandes, wenn Ihr ihn benutzt (equip). In der vierten Reihe stehen die besonderen Fähigkeiten eines Items. Zum Beispiel wenn ein Schwert einen Zauberspruch enthält, wird dieses mit der Nummer aus der Zaubersprachliste im Handbuch versehen (z.B. S6/3). Vorletzte Reihe gibt Auskunft über den Wert des Gegenstandes und in der letzten Spalte steht drin, wieviel Schaden Ihr mit dem Item anrichten könnt.

Alle, die sich schon an den zahlreichen Monstern von Might & Magic II die Zähne ausgebeissen haben, dürfen aufatmen. Als erstes findet Ihr den Namen des Monsters in der Liste, gefolgt von der Anzahl der Hitpoints. AC steht für die Rüstungsklasse des Feindes; je höher dieser ist, desto schwerer ist das Monster zu treffen. In den nächsten drei Spalten steht, ob das Monster ein Untoter ist, spezielle Fähigkeiten (beispielsweise Drachenpuste) hat, Euren Charakteren bei Berührung besonderen Schaden zufügt (beispielsweise Vergiftungen) und gegen Magie immun ist. In der letzten Reihe findet Ihr die Anzahl der Schläge, die das Monster pro Angriff verteilt und den durchschnittlichen Schaden.

Nächste Ausgabe kommt die letzte Ausgabe der Might & Magic Clue-Books mit den restlichen Dungeonkarten. Bis dahin wünschen wir Euch weiterhin fröhliche Monsterjagd. mhl/vw

### One-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Accurate Swd	KPAR	Acc +10		4000	10
Acidic Sword	KPAR	Acid +15	S3/1	4000	10
Battle Axe	KPARB			60	10
Blazing Axe	KPARB	Fire +15		1500	10
Broad Sword	KPAR			100	10
Bull Whip	KCSRNB			25	6
Chance Sword	KPAR	Luck +15		4000	10
Cold Blade	KPAR	Cold +15	S4/1	4000	10
Cudgel	KPACRB			15	5
Cutlass	KPAR			40	7
Dagger	KPASRNB			8	4
Divine Mace	KPACRB	AC +10	C9/1	30000	14
Dyno Katana	KN	Blec +15	Level +15	20000	20
Ego Scimitar	KPAR	Pier +12		2000	9
Electric Axe	KPARB	Elec +15	S3/4	2500	10
Electric Swd	KPAR	Blec +15	S6/5	4000	10
Energy Blade	KPAR	Earg +15	S6/1	30000	20
Energy Whip	KCSRNB	Earg +15	S1/3	500	6
Exotic Spear	KPARNB	Acc +6		800	7
Fast Cutlass	KPAR	Spd +4		1000	7
Flory Spear	KPARNB	Fire +15	S4/3	1200	7
Flail	KPAR			100	8
Flaming Swd	KPAR	Pier +15	S4/3	4000	10
Flash Sword	KPAR	Earg +15	S3/4	4000	10
Force Sword	KPAR	Mgt +15	Mgt +15	30000	20
Grand Axe	KPARB	Mgt +15	Mgt +15	20000	20
Hand Axe	KPARNB			10	5
Holy Cudgel	PC	Pier +15	C9/2	20000	10
Ice Scimitar	KPAR	Cold +15	S6/3	20000	18
Katana	KN			150	10
Large Club				4	4
Large Knife	KPASRNB			10	5
Looter Knife	KPASRNB	Thf +15		400	6
Long Dagger	KPASRNB			20	6
Long Sword	KPAR			50	8
Lucky Knife	KPASRNB	Luck +10		250	5
Mace	KPACRB			50	7
Magic Sword	KPAR	Magic +15	Level +15	30000	20
Maul	KPACRB			30	6

kriegt was? Wie funktioniert dieses Teil? Dank der feinen Liste dürften alle Fragen dieser Art beantwortet werden. In der ersten Spalte steht der Name des Gegenstandes. In der zweiten wird gezeigt, welche Berufsklasse etwas mit dem Item anfangen kann. (K)night, (S)orcerer, (C)leric, (R)obber, (N)inja und (B)arbarian. Ge-

### One-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Mauler Mace	KPACRB	Mgt +6		600	7
Mighty Whip	KCSRNB	Mgt +3		400	6
Nunchakas	KN			30	6
Photon Blade	K	Mgt +15	S9/1	50000	25
Power Club		Mgt +3		200	6
Power Cudgel	KPACRB	Mgt +3		300	5
Quick Flail	KPACR	Spd +5		1200	8
Rapid Katana	KN	Spd +6		3000	10
Sabre	KPAR			60	8
Sage Dagger	AS	Int +15	Level +15	20000	8
Scimitar	KPAR			80	9
Scorch Maul	KPACRB	Pier +15		400	6
Sharp Sabre	KPAR	Acc +5		1500	8
Shock Flail	KPACR	Blec +15	S2/2	1200	8
Short Sword	KPARNB			15	6
Slumber Club		Sleep +15	S1/7	100	4
Small Club				1	3
Small Knife				5	3
Sonic Whip	KPASRNB	PHF +15	C2/4	500	6
Spear	KPARNB			15	7
Speedy Sword	KPAR	Spd +10		4000	10
Spiked Club	KPASRNB			15	6
Swift Axe	KPARB	Spd +15	Spd +15	20000	20
Thunder Swd	KPAR	Mgt +15	S3/4	30000	20
True Axe	KPARB	Acc +5		1800	10
Wakizashi	KN			60	8



## Krieg um die Krone I

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Vorherrschaft über die Erde innehatte. Das Land wurde von den grausamen Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen die Menschen überein, daß ein König aus ihrer Mitte erkoren werden müsse. Dieser sollte sie dann vereint gegen die Trolle führen.

Hardware: C64 & 128 und Diskettenlaufwerk

- Spannendes Fantasy-Strategiespiel
- Starker Computergegner
- Anspruchsvolle Grafik
- Ausgeklügeltes Kampfsystem
- Steuerung über Joystick

Bestellnummer: C4/00801

Preis: DM 49,-

Lieferung gegen Vorkasse. Bei Nachnahme zuzügl. 7 DM NN-Gebühr.

...kostenloser Katalog auf Anfrage... Händleranfragen erwünscht...

Rüdiger Rinscheidt, Holzstr. 17, 4755 Holzwickede

Telefon: -Werkzeuge von 10.00-17.00-

02301/2647

02301/2647

## Two-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Bardiche	KPAB			200	13
Dark Trident	KPAB	AC +15		50000	30
Fire Clave	KPAB	Fire +15	54/3	3000	10
Flamberg	KPA			400	16
Gemist Staff	KACSN	Int +10	Level +15	30000	16
Grave	KPAB			30	17
Great Axe	KPAB			300	15
Great Hammer	KPACB			300	14
Halberd	KPAB			250	14
Harsh Hammer	KPACB	Mgt +3		1500	15
Ice Sickle	KPAB	Cold +15	54/1	3000	16
Moon Halberd	KPAB	Luck +15	C7/3	50000	30
Naginata	KN			300	12
Pike	KPAB			150	12
Scythe	KPAB			50	9
Sickle	KPAB			10	5
Soul Scythe	KPAB	Magic +15	55/2	40000	18
Staff	KPACSNB			40	8
Stone Hammer	KPACB	Magic +15		3000	18
Sun Naginata	KN	AC +15	Level +15	40000	25
Titan's Pike	KPAB	Mgt +15	Mgt +15	50000	40
Trident	KPAB			100	11
Tri-Sickle	KPAB			2000	24
War Hammer	KPACB			120	10
Wind Staff	KPACSNB	Spd +5	CS/1	1500	8
Wizard Staff	S	Int +15	57/4	30000	16

## Missile Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Ancient Bow	KPA	Acc +15	Acc +15	200000	35
Blowpipe	KPASNB			10	4
Burning xBow	KPARN	Fire +10	C3/5	2500	8
Cinder Pipe	KPASNB	Fire +10	54/3	2500	4
Crossbow	KPARN			50	8
Death Bow	KPA	Luck +15	Level +15	40000	24
Energy Sling	KPARNB	Enrg +15	51/3	15000	10
Fireball Bow	KPAN	Fire +15	54/3	4000	10
Giant Sling	KPARNB	FlHP +15	Mgt +15	20000	15
Great Bow	KPA			200	12
Long Bow	KPAN			100	10
Meteor Bow	KPA	AC +15	58/3	100000	24
Pirates xBow	KPARN	Thf +10	Acc +15	3000	8
Quiet Sling	KPARNB	Sleep +15	C2/6	1500	5
Shaman Pipe	KPASNB	Magic +10	SpLvl +1	1500	4
Short Bow	KPAN			25	6
Sling	KPARNB			15	5
Star Bow	KPA	Enrg +15	59/3	100000	24
Voltage Bow	KPAN	Elec +10	53/4	4000	10

POWER  
PLAY

PC-Engine THEO KRAZ SEGA  
VERSAND

Sandberger Str. 6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

PC-ENGINE  
Bonk's Adv.  
Image Fight  
Afterburner II  
Ninja Spirit  
Batman

MEGA DRIVE  
Axis  
Super Monaco GP  
Klax  
Insector X  
Populous

MEGA DRIVE  
deutsche Version  
incl. Altered Beast.  
Netzteil

nur 449,- DM

PC-ENGINE  
Out Run  
Strider  
Forgotten Worlds  
P.C. Gengin II  
Omega Fighter

MEGA DRIVE  
Aero Blaster  
Rainbow Island  
Strider  
Crackdown  
Shadow Dancer

GAMEBOY  
deutsche Version  
incl. Tetris, Link-Kabel,  
Kopfhörer  
nur 159,- DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR

ATLANTIS, ARCADE, B&B, C&C, C&C II, C&C III, C&C IV

CONQUEST, CRYSTAL BALL, CYBERMATH, CYBERMATH II, CYBERMATH III

DEATHMARCH, DEATHMARCH II, DEATHMARCH III, DEATHMARCH IV

DEATHMARCH V, DEATHMARCH VI, DEATHMARCH VII, DEATHMARCH VIII

DEATHMARCH IX, DEATHMARCH X, DEATHMARCH XI, DEATHMARCH XII

DEATHMARCH XIII, DEATHMARCH XIV, DEATHMARCH XV, DEATHMARCH XVI

DEATHMARCH XVII, DEATHMARCH XVIII, DEATHMARCH XIX, DEATHMARCH XX

DEATHMARCH XXI, DEATHMARCH XXII, DEATHMARCH XXIII, DEATHMARCH XXIV

DEATHMARCH XXV, DEATHMARCH XXVI, DEATHMARCH XXVII, DEATHMARCH XXVIII

DEATHMARCH XXIX, DEATHMARCH XXX, DEATHMARCH XXXI, DEATHMARCH XXXII

Ordnungswichtigkeit geachtet werden



AUGUST					
Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
1 Plate Mail	KP	Sleep +15		12000	8
1 Ring Mail	KPACRN	Sleep +15		4000	5
1 Scale Mail	KPACRNB	Sleep +15		3000	4
1 Splintmail	KPC	Sleep +15		8000	7
Leather Suit	KPACRNB			40	3
Padded Armor	KPACSRNB			20	2
Plate Armor	KP			2000	10
Plate Mail	KP			1000	8
Ring Mail	KPACRN			200	5
Scale Armor	KPACRNB			100	4
S Chain Mail	KTACK	Energy +15		2000	6
S Plate Mail	KP	Energy +15		14000	8
S Ring Mail	KPACRN	Energy +15		6000	5
S Scale Mail	KPACRNB	Energy +15		2000	4
S Splintmail	KPC	Energy +15		10000	7
Splint Mail	KPC			600	7

Shields					
Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
Acid Shield	KPCRB	Acid +15		2000	1
Bronze Helm	KPCB	PIIP +15		2000	2
Bronze Shld	KPCRB	TIIP +15		2000	1
Cold Shield	KPCRB	Cold +15		2000	3
Electric Shd	KPCRB	Elec +15		2000	1
Fire Shield	KPCRB	Fire +15		2000	3
Gold Helm	KPCB	Luck +15	Level +4	20000	4
Gold Shld	KPCRB	Luck +15		10000	7
Great Shield	KPCRB			150	1
Helm	KPCB			30	2
Iron Helm	KPCB	Sharp +15		1000	2
Iron Shield	KPCRB	Sleep +15		2000	1
Large Shield	KPCRB			60	2
Magic Shield	KPCRB	Magic +15		5000	5
Silver Helm	KPCB	Energy +15		5000	1
Silver Shld	KPCRB	Energy +15		2000	3
Small Shield	KPCRB			15	1

Miscellaneous Items				
Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Acy Gauntlet	KFACRNB	Acc +6	Acc +10	4000
Admit 8 Pass		No Equip		200
Agate Grass	F	Fer +15		1000
Air Disc		No Equip	CA/2	1000
Air Talon		No Equip	CS/1	5000
Amber Skull	S	Int +15		1000
Amethyst Box	R	Luc +15		1000
Antidote Ale		No Equip	CA/3	1000
A-1 Tiddler		No Equip		1
Black Key		No Equip		1000
Black Ticket		No Equip		1000
Castle Key	RN	Thf +5		200
Compass		No Equip		200
Cora's Soul		No Equip		1
Coral Branch	B	Mgt +15		10000
Crystal Vial	N	Spd +15		10000
Cuplet Doll		No Equip		1
Curlew Wand		PHP +15	CS/5	18000
Defense Ring		AC +2	SA/5	4000
Disruptor		Enc +15	SS/1	20000
Dog Whistle		Luc +1	SA/4	50
Dove's Blood		No Equip	CA/3	2000
Earth Disc		No Equip	C6/1	10000
Earth Talon		No Equip	C7/1	50000
Element Orb		No Equip	SW/3	100000
Elven Boots	AB	Spd +5		10000
Elven Cloak	AR	AC +5	SA/3	15000
Emerald Ring		AC +15		1000
Enchanted Id		Per +15	Lvl +15	25000
Evangelist		No Equip	SW/4	10000
Fe Farthing		No Equip		10
Fire Disc		No Equip	C8/2	10000
Fire Talon		No Equip	CR/1	50000
Force Potion		No Equip		100
Freeze Wand		Cold +15	SA/3	25000

**Groß Electronic**  
Hardware – Software – Zubehör

[illegible]

## Zubehör

Desktop No Name	5.25"	2D	10er Pack	5.50
	5.25"	3-D	10er Pack	16.50
	3.5"	2DD	10er Pack	12.50
	3.5"	2HD	10er Pack	28.50

Speichererweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar	160,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3.5" abschaltbar	199,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3.5" abschaltbar	199,00

\* = deutsche Anleitung - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck, + 5 DM)  
Einsendeschluss: 1. März 1987

## Groß Electronic

Robert Koch Str. 1a Tel. 09931/69 17  
Postfach 1211

D-0250 PENDING FAX 09031 6675



## Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Gold Goblet		No Equip		250
Green Key		No Equip		100
Green Ticket		No Equip		10
Herbal Patch		No Equip	C2/1	400
Hero Medal		No Equip	C2/2	800
Holy Charm		No Equip	C1/7	200
Honor Sword		No Equip		500
Hourglass		No Equip	54/6	2000
Instant Keep		No Equip	55/4	5000
Invisicloak		AC +6	53/3	2000
Ivory Cameo	K	Mgt +15		10000
J 26 Fluzer		No Equip		1
Lantern		No Equip	51/5	20
Lapis Scarab	B	Mgt +15		10000
Lava Grenade		No Equip	54/3	2000
Light Hand	KSR	No Equip	55/2	10000
#7 Loincloth		Per +10		5000
Magic Charm		Mgt +10	52/7	800
Magic Herbs		No Equip	C1/4	50
Magic Meal		No Equip	C3/2	1000
Magic Mirror		No Equip	57/2	30000
Marie's Keys		No Equip		1
MaxHP Potion		No Equip	MaxHP	4000
Mgt. Gauntlet	KPACKB	Mgt +6	Mgt +10	4000
Monster Tome		No Equip	52/3	2000
Moon Rock		No Equip	C7/3	12000
M 27 Radicon		No Equip		1
N-19 Capitol		No Equip		1
Noble Sword		No Equip		5000
Onyx Elfing	C	Per +15		10000
Opal Pendant	P	Mgt +15		10000
Pearl Choker	C	Per +15		10000
Phaser		Acc +5	56/1	20000
Quartz Skull	S	Int +15		10000
Ray Gun		Acc +5	51/3	400
Red Key		No Equip		500
Red Ticket		No Equip		250
Rope'n'Hooka		No Equip	52/4	10
Ruby Amulet	N	Luc +15		10000
Ruby Anklet		Luc +10	C7/4	30000
Ruby Thars	K	Acc +15		10000
Sage Robe	S	Int +6	Lvl +10	25000
Sapphire Pin	K	Luc +15		10000
Sentinel		No Equip	51/6	500
Scent Horn		PHIP +10	C2/6	800
Skeleton Key		Thf +10		800
Skull Potion	RN	No Equip	Lvl +5	5000
Sword Boda		Spd +15	C5/3	15000
Stealth Cape	RN	Thf +10	Spd +15	4000
Storm Wand		Ele +10	53/4	2000
Sun Crown	A	Int +15		10000
Super Flare		No Equip	C3/5	1000
Teleport Orb		No Equip	55/5	5000
Thief's Pick	RN	Thf +15		200
Topaz Shard	A	Acc +15		10000
Torch		No Equip	51/5	1
Valor Sword		No Equip		10000
Wakeup Florn		No Equip	51/1	50
Water Pipe		No Equip	C6/5	10000
Water Talc		No Equip		50
Web Caster		53/5		100
Witch Broom		No Equip	53/2	1000
Yellow Key		No Equip		200
Yellow Ticket		No Equip		50



## Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	MR	# Attacks / Damage
Beggar	10	4	N	N	Y	N 2/6
Blood-Sucker	1	10	N	N	Y	N 1/4
Bonehead	90	20	Y	Y	Y	N 3/50
Breeder: The Orc	1400	16	N	Y	Y	N 4/40
Brain-Eater	10	5	Y	Y	Y	Y 1/10
Brainless One	20	6	N	N	N	N 2/8
Bruta: Bruno	300	30	N	N	N	Y 6/50
Burglar	22	5	N	N	Y	N 2/7
Cantine Creep	64	15	N	N	N	N 3/20
Carnage Spirit	25	8	Y	N	Y	Y 3/8
Castle Guard	70	17	N	N	N	N 2/32
Cat Corpse	40	10	Y	N	N	Y 2/18
Cat from Hell	2000	40	N	Y	Y	Y 6/100
Cavalier	70	17	N	N	N	Y 3/20
Champion	80	20	N	N	N	Y 3/30
Chancellor	90	20	N	Y	N	Y 1/20
Chomper	50	15	N	N	N	Y 4/8
Cloud Dragon	160	19	N	Y	N	Y 5/30
Cowatrice	50	10	N	N	Y	N 3/20
Coffin Creep	50	6	Y	Y	N	Y 2/10
Comuser	12	3	N	Y	N	N 1/5
Conic Mudge	130	25	N	N	Y	N 3/50
Court Bowman	150	25	N	N	N	N 6/40
Court Jester	80	17	N	Y	Y	Y 3/20
Court Mage	100	19	N	Y	N	Y 1/20
Crazed Dwarf	45	7	N	Y	N	N 2/20
Crazed Native	30	8	N	Y	N	Y 2/15
Creepy Crawler	1600	4	N	Y	N	Y 2/6
Cripple	1	1	N	N	Y	N 2/4
Cron Man Trap	400	21	N	Y	N	N 4/40
Crusader	200	29	N	N	N	Y 5/40
Crypt Fiend	150	32	Y	N	N	Y 3/40
Cusman	600	20	N	Y	N	Y 16/250
Cursed Corpse	60	8	Y	N	Y	Y 2/10
Cursed Slayer	50	13	N	N	Y	Y 3/18
Dagger Jaw	300	22	N	N	Y	N 2/150
Dancing Bones	35	4	Y	N	N	Y 2/10
Dancing Dead	45	6	Y	N	Y	Y 1/16
Dark Knight	700	60	N	N	Y	Y 10/40
Dawn	300	25	N	Y	Y	Y 4/70
Dead Head	250	15	N	N	Y	N 2/50
Deadly Battler	40	5	N	N	Y	N 1/20
Death in a Box	2000	40	N	Y	Y	Y 4/100
Death's Agent	600	40	N	Y	Y	Y 9/50
Death Soldier	90	19	N	Y	Y	Y 4/23
Demon Soldier	220	22	N	Y	Y	Y 5/50
Devil King	5000	60	N	Y	Y	Y 6/250
Devil's Envoy	500	40	N	Y	Y	Y 5/50
Devil's Mouse	500	31	N	N	Y	Y 3/120
Dinnbug	100	10	N	N	N	N 1/80
Dinnosaur	160	16	N	N	N	N 2/100
Dino Spider	750	20	N	N	N	N 2/100
Dragon Lord	340	40	N	Y	Y	Y 6/50
Dread Knight	300	28	N	N	N	Y 4/70
Druid	40	9	N	Y	Y	Y 2/12
Dwarven Elder	300	24	N	N	N	Y 4/80
Dwarven Knight	100	23	N	N	N	Y 4/30
Earth Elemental	250	26	N	Y	N	Y 6/50
Earth Wyrm	130	19	N	Y	N	Y 3/40
Element Hydra	600	40	N	Y	N	Y 8/40
Elf Warrior	120	22	N	N	N	N 4/20
Elven Archer	1000	40	N	N	N	Y 14/40
Enchantress	100	13	N	N	Y	Y 1/25
Endless Knight	300	50	N	N	N	N 5/50
Ethereal Being	250	70	N	N	Y	Y 10/30
Fire Devil	150	22	N	Y	N	Y 3/60
Fire Dragon	300	25	N	Y	N	Y 5/50
Fire Elemental	250	26	N	Y	N	Y 6/50
Fire Fairy	220	22	N	N	N	Y 3/50
Flaming Fear	70	18	N	Y	N	Y 2/20
Flesh Eater	6	4	Y	N	Y	N 2/6
Fool	6	4	N	Y	N	N 1/6
Foot Soldier	35	10	N	N	N	N 2/12
Freak	3	20	N	N	N	N 2/8
Frost Dragon	250	22	N	Y	N	Y 5/40
Gargoyle	50	10	N	N	Y	Y 3/13
Gate Keeper	60	15	N	N	N	Y 1/40
Ghost	200	17	Y	N	Y	N 2/30
Ghoul	25	7	Y	N	Y	N 2/8
Giant Beetle	10	7	N	N	N	N 1/10
Giant Lizard	40	8	N	N	N	N 1/25
Giant Ogre	70	8	N	N	N	Y 2/50
Giant Scorpion	300	11	N	N	N	Y 3/20
Gnasher	25	8	N	N	N	N 2/10
Gnome	40	10	N	N	Y	Y 2/12
Gnome Elder	20	4	N	Y	N	Y 1/8
Goblin	6	6	N	N	N	N 1/12
Gorgon	150	14	N	Y	N	Y 3/30
Greller	1700	70	N	Y	Y	Y 10/80
Gravewalker	70	15	Y	N	Y	Y 2/20
Greedy Smith	12	4	N	N	Y	N 1/8
Griffin	150	20	N	N	Y	Y 5/25
Guard Keeper	70	16	Y	Y	Y	Y 2/25
Guardian	150	13	N	N	N	Y 5/15
Guardian Hound	200	15	N	Y	N	Y 2/80

Alle restlichen Bösewichter ab dem Buchstaben "H", findet Ihr im nächsten Heft







## Wertungs-Power

Ich weiß nicht, was manche Leser an Eurem Wertungssystem zu meckern haben. Ich finde die Wertungen fast immer zutreffend. Eine Frage habe ich aber noch in bezug auf dieses System: Bestimmt Ihr die Werte für POWER-Wertung, Grafik und Sound gemeinsam oder ist das Sache des einzelnen Testers? Falls Ihr es tatsächlich so handhabt, daß alles gemeinsam diskutiert wird, wäre das ein weiterer Pluspunkt für die POWER PLAY, denn es wird mit Sicherheit eine größere Objektivität in den Wertungen erreicht. Die Idee mit den Kästchen, in denen der Tester seine eigene, subjektive Meinung über das Spiel schildert, finde ich großartig! Laßt öfters mal mehrere Redakteure Ihr Urteil über ein und dasselbe Spiel fällen.

Samir Kashgari, Hörter

Die Wertungen werden in der Tat in einem allmonatlichen Meeting im trauten Redaktionkreis festgelegt (...und da fliegen die Fetzen, wenn sich einzelne Tester nicht einig über eine wichtige Wertung sind)./h

## Piep-Piep-Gerät

Ich werde das Gefühl nicht los, daß man bei der POWER PLAY den Game Boy bevorzugt. Liegt das an dem



Schwarzweiß-LCD, der daumengerechten Steuerung oder an den furchtbar "buntten" Spielen?

Ich besitze selbst das Lynx und behaupte, ebenso wie viele meiner Freunde, daß diese Konsole dem Game Boy haushoch überlegen ist. Damit ich mir aber ein Bild von dem Game Boy machen konnte, habe ich ihn mir in einem Spielwarenladen angeschaut und ich war sehr enttäuscht. Vermißt habe ich in erster Linie die Lupe, die man benötigt, um die Figuren auf dem Minibildschirm besser zu sehen und die Taschenlampe, die man bei mangelnden Lichtverhältnissen benötigt, damit man überhaupt etwas zu Gesicht bekommt. Aber auch einen Joystickanschluß habe ich vermißt, denn mit dem kleinen Daumenpad kann ja wohl nur ein Lilliputianer richtig spielen. Oder ist der Game Boy etwa für Kinder zwischen 6 und 8 Jahren gedacht?

Was die Portabilität angeht: Also so klein und transportierbar, wie Ihr immer tut,

ist der Game Boy ja wohl auch nicht! Klar, wenn man ein Mini-Display, ein Minimal-Joyypad und einen Wo-ist-er-denn-Lautsprecher einbaut, kann das Ding verflüxt klein sein. Aber ist das Sinn der Sache? Wenn ich auf dem Display nichts mehr sehe, weil es so klein ist, dann hat das Ganze für mich auch keinen Reiz mehr.

Alles in allem muß ich sagen, daß mich Eure "Pro-Game Boy-" und "Contra-Lynx-Berichterstattung" doch sehr enttäuscht. Anstatt die Qualitäten der Lynx-Konsole zu würdigen, reißt Ihr auf der Masse verfügbarer Module für den Game Boy und seinem Preis herum. Fraglich, warum Ihr denn Software für PC, Amiga und ST testet, wo doch der C 64 viel billiger ist und die Menge an Software den Spielfreund überwältigen dürfte. Ich finde, nicht nur Preis und Menge, sondern auch Qualität sollten in Tests gewürdigt werden. Und dazu gehört eben auch, daß der Lynx einen Farbbildschirm hat, ein wirkliches Joyypad besitzt und minde-

stens genauso tragbar wie der Game Boy ist. Der Game Boy ist einfach eines dieser Piep-Piep-Spiele mit auswechselbarem Modul und der Lynx ist eine echte Spielkonsole zum Mitnehmen. Ehre, wem Ehre gebührt, oder?

Andreas Götting, Lorrach

Allzubreit will ich das Thema nicht auswalzen. Ich würde es vielmehr begrüßen, wenn weitere Leser ihre persönliche Meinung zum Game Boy/Lynx-Zwist abgeben würden. Ein paar Behauptungen muß ich aber widersprechen:

— Ausschlaggebend für die Attraktivität eines Videospielgeräts ist wohl die Auswahl und die Qualität der Software. Und da klaffen schon gewaltige Lücken zwischen dem Angebot an Lynx- und Game-Boy-Modulen. Für den Game Boy entwickeln wesentlich mehr Firmen Software als fürs Lynx, was sich bei der Qualität der Spiele bemerkbar macht. Das Schwarzweiß-Display des Game Boy sieht wirklich nicht beäusend aus, doch bei vielen Modulen kratzt das nicht am Spielspaß.

— Ich finde es ein wenig unfair, über den Nachteil des Game Boy-Bildschirms herzu ziehen (bei Schummerlicht sieht man nicht viel), aber den Haken des Lynx-Displays zu ignorieren: Bei direktem Sonnenlicht hat man ernsthafte Schwierigkeiten, das Geschehen auf dem Bildschirm vernünftig zu erkennen.

## SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

# SEGA®

### NEUHEITEN MEGA DRIVE

Populous USA Version  
Budden USA Version

Hydride Adventure USA Version, Insector X  
Klax, Atomic Robokid, Monaco Grand Prix  
Moonwalker, Hellfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE,  
Buch mit über 100 Seiten ausführlichen  
Spielbeschreibungen und Tips und Tricks.  
Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer  
und Einsteiger.

### UMZUG / NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser  
neues Ladengeschäft in Bad Harzburg!  
(Adresse siehe unten)

**Wichtiger Hinweis:** den CWM Versand erreichen  
Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter  
der neuen Adresse und Telefon-Nummer!

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt  
sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie  
die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör!

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen,  
einfach anrufen oder den brandneuen Katalog  
anfordern, unverbindlich und kostenlos!

TELEFON: 05322 / 54081 und 54082

# PC Engine®

# Nintendo®

Game Boy

# SNK® NEO GEO

Neue Spiele für alle Systeme.  
Rufen Sie uns an.

# CWM

## CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 · 3388 Bad Harzburg · ☎ 05322 / 54081 / 82 · Fax 50878

Die bei gekennzeichneten Texten sind Expertenpreise ohne FZT, Hst. Die bei den anderen Texten sind Katalogpreise. Der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit gehandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

# CWM



— Nichts gegen das technisch beeindruckende Lynx, doch der Game Boy hat bei der Software im Moment die Nase vorn. Und das ist für jemanden, der möglichst gut und abwechslungsreich spielen will, wohl das entscheidende Argument.

Über Versand kommt man so gut wie an keine SSI-Spiele. Bitte laßt mir doch einen Vertriebsnachweis von SSI-Strategiespielen zukommen. Über den Versand Frank Heidak ließ ich mir eine aktuelle Liste schicken. Für den Amiga hatte er in seinem Angebot jedoch nur ganze zwei Spiele.

Wir gehen mal davon aus, daß Du von PC-Spielen sprichst, bei denen es in der Tat Standard ist, daß sie auf Festplatte installiert werden können. Wenn sich ein PC-Spiel ausnahmsweise nicht installieren läßt, werden wir es im Test vermerken. Machen wir zu diesem Thema keine besonderen Angaben, kannst Du davon ausgehen, daß man das Programm problemlos installieren kann.

**Ich bin sehr an einer Video-  
spielkonsole interessiert. Da  
es aber schon so viele von ih-  
nen gibt und immer neue da-  
zukommen, fällt die Auswahl  
schwer. Das Atari Lynx gefällt  
mir sehr, da man es überall  
mit hinnehmen kann. Aber  
kommen demnächst gute  
Spiele dafür heraus? Wird es**



Am besten wendest Du Dich an den deutschen Distributor für SSI-Spiele. Das ist in diesem Falle die Firma Rushware. Es gibt auf alle mehr als zwei Strategiespiele von SSI für den Amiga. mh

Ich hatte mir kürzlich auf Anraten von Freunden für meine 16-Bit-Maschine das Spiel "Pirates" bestellt und stellte zu meinem Entsetzen fest, daß dieses Spiel nur von Diskette aus gebootet werden kann. Ich will gar nicht die Frage stellen, ob es tatsächlich Leute gibt, die von Diskette aus spielen, für mich persönlich kommen allerdings nur Programme in Frage, die sich auf Festplatte installieren lassen. Ihr solltet bei jedem getesten Spiel darauf hinweisen, ob man es nur von Diskette spielen kann, oder ob es sich um ein vernünftiges, auf Festplatte installierbares Spiel handelt.

Rollenspiele, z.B. Ultima, geben? Dann gibt es noch die Sega Mega Drive, die PC-Engine und den Game Boy von Nintendo. Für diese Drei sind bis jetzt viele gute Spiele erschienen.

Eine ausführliche Antwort auf die Fragen von Lorenz würde den Platz an dieser Stelle sprengen. In Ausgabe 12/90 werden wir allerdings in einem großen Schwerpunkt umfassend über alle erhältlichen Videospiel-Konsolen berichten und Entscheidungshilfen für den Kauf geben. *ma*

Nach den riesen Veränderungen in unserem Land ist es nun auch für uns leichter geworden, die **POWER PLAY** zu bekommen. Jedoch leider gibt es sie "noch" nicht bei uns an dem Kiosk. Und leider lagen in den ausgeschlachteten **POWER PLAYS**, die wir in der Hand hatten, keine Bestellkarten mehr darin. Könntet Ihr uns zwei Fragen hinsichtlich der Bestellung beantworten?

1. Wie oft wird bezahlt? (jährlich, halbjährlich?)
2. Wie wird bezahlt? (Bar, Scheck?)

Ihr könnt wählen, ob Ihr die Abo-Rechnung vierteljährlich, halbjährlich oder jährlich bezahlen wollt. Das Abo kann bei der Nummer (089) 4613-368 auch telefonisch in Auftrag gegeben werden. Wartet mit dem Bezahlen, bis Ihr eine Rechnung von uns erhaltet. Überweist den Betrag dann am besten bei der Bank; Schecks werden leider nicht angenommen.

Eine hervorragende Unterstützung der Benutzer durch die Firma Electronic Arts: Wie Sie vielleicht wissen, läuft das Programm "Populous" nicht auf Rechnern der Atari-STE-Serie. Da ich aber das Spiel und einen STE besitze, wandte ich mich an den deutschen Distributor, mit der Frage, ob eine auf dem STE lauffähige Version von Populous vorhanden sei. Kurze Zeit darauf erhielt ich ein Schreiben, das besagte, daß eine Version für den STE nicht vorhanden und auch nicht geplant sei.

Damit wollte ich mich aber nicht zufriedengeben und schrieb mit dem gleichen Anliegen direkt an Electronic Arts in England. Siehe da, nur sechs Tage später erhielt ich ein Schreiben mit der Mitteilung, daß eine entsprechende STE-Version in Entwicklung sei und ich lediglich meine Originaldiskette zu Electronic Arts schicken möchte, damit sie mir die neue Version zusenden können. Dies habe ich natürlich sofort gemacht und weitere sechs Tage später bekam ich

103



# TRANTOR

ein Päckchen. Der Inhalt: Eine einwandfreie auf dem STE funktionierende Populous-Version. Abgesehen von dem Porto für meine Briefe nach England entstanden keinerlei (!) Kosten für mich. Ich halte dies für eine vorbildliche Kundenbetreuung seitens Electronic Arts.

Simon Dabringhaus, Homburg

## Infamer Witz

In der **POWER PLAY** Nr. 8/90 findet man auf der Seite 43 eine Anzeige mit der Werbung für das Spiel "Nuclear War" vor. Originalität der Anzeige: "Verstrahle sie, bis sie glühen! Als Führer einer mächtigen Nation ist es ihr Ziel, die ganze Welt zu erobern (...) ein lustiges Strategiespiel." Ich muß sagen, diese Anzeige ist das geschmackloseste, was mir je untergekommen ist. Auch wenn dieses Programm einen satirischen Anspruch erhebt, finde ich, daß die Firma mit diesem "Spiel" einen Schritt zu weit geht. Wie kann man nur in Zeiten, in denen endlich Abrüstungsgespräche in Gang kommen, ein Programm entwickeln, in dem die Atombombe als einzige Konfliktbewältigung gilt und die Eroberung der Welt mittels atomarer Waffen propagiert wird? Sicher werden jetzt einige Benutzer sagen, "Quatsch, wir wollen einfach nur ein Strategiespiel; zwischen Bildschirm und Realität können wir immer noch unterscheiden. Wir werden doch nicht nach einem Spiel die Atombombe lieben." Das möchte ich auch niemandem unterstellen, aber mich regt diese infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegs-Opfer in billige und zynische Witze zu verpacken, die jede auch nur denkbare Art von Moral oder humanes Denken vermissen läßt. Nach einem Atomangriff einer Seite heißt

es z.B. im Programm: "Nur 4 Millionen Tote" (Diese Information beziehe ich aus einer anderen Software-Zeitschrift, in der das Programm getestet wurde).

Während andere Strategiespiele, in denen der Benutzer mit dem Tod konfrontiert wird, wenigstens versuchen, das Sterben des Gegners nicht allzu drastisch darzulegen und mehr oder weniger zur Nebensächlichkeit verkommt, wird es in Nuclear War zum festen Bestandteil des Spiels. Ich denke, jeder weiß, wie gefährlich Atomwaffen sind und wie grausam das Dahinvegetieren eines Atomkriegsopfers ist. Wer darüber in einer derart geschmacklosen Art Witze macht, ist in meinen Augen krank. Das hat mit schwarzem Humor nichts mehr zu tun, es ist schlicht und einfach pervers. Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß, da es meiner Meinung nach gefährlich ist, in einer "witzigen" Form Propaganda für die Atombombe zu betreiben.

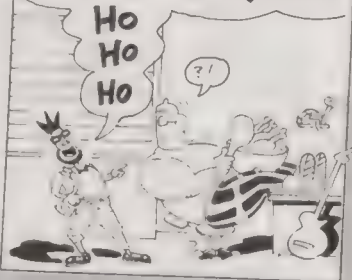
Daniel Remsperger, Flörsheim

Wir finden Kriegsspiele in der Regel auch nicht allzu witzig, bemühen uns aber, moralische Ansichten bei den Bewertungen rauszuhalten — ein jeder richte da nach seinem eigenen Maßstab. Nuclear War muß ich aber ausdrücklich in Schutz nehmen. Wer gerade dieses schwarzhumorige Programm als besonders schlimm verdammt, tut ihm bitter Unrecht. Nuclear War ist eine bitterböse Politsatire und darf natürlich nicht ernstgenommen werden, aber die satirische Absicht ist so offensichtlich, daß man sie den Programmierern nicht übelnehmen darf. Das wird besonders deutlich, wenn sich bei Spielende alle Nationen gegenseitig ausgebombt haben und die ganze Erde in die Luft fliegt. Die Freunde grimmigen Humors in unserer

OH, EIN LESERBRIEF  
»TRANTOR, DER MUDE FETTSACK, SOLLTE MEHR SPORT TREIBEN.«



## FETTSACK, WAS?



Redaktion haben Nuclear War jedenfalls gerne gespielt. Auch wenn der Zynismus nicht nach jedermanns Geschmack ist, sollte man nicht allzu heftig gegen diese Satire wettern. Meinungen von anderen Lesern zu diesem heiklen Thema sind natürlich gerne gesehen. hl

## Die Trantor-Ecke

Warum ist Trantor in der letzten Zeit ein solches Faß geworden? Was soll denn das, habt ihr schon vergessen, wie dieser bei seinem Comic-Debut in **POWER PLAY** 3/88 angefangen hat: sportlich (machte Arnie Konkurrenz), unfreundlich und heiß... jetzt ist er ein bierbäuchiger, dünnhaariger Kinderliebhaber geworden.

G Odenthal, Aalen

### Nieder mit Trantors Fett!

Konrad Beskammer, Eggelsberg

Die Kur, die Trantor geschrieben worden ist, hat ihm wohl nicht sehr gut getan. (Beginnt mit "H" und hört mit "asendiät" auf). Ist dieser rollende Fettklops überhaupt noch Trantor? Bitte, bitte nur ein paar Tonnen weniger. Das ist doch wirklich nicht zu viel verlangt.

Wollt ihr mit Starkiller nicht mal 'ne Pause machen? Ich fürchte, daß sich diese lebenswerten Stories bald totlaufen werden. Das liegt keineswegs am zeichnerischen Talent von Rolf Boyke, im Gegenteil. Es liegt auch nicht an Heini oder sonst jemandem der Redaktion. Es liegt an Starkiller selbst. Von diesem Comic erwartet man zu lachen. Aber erstens ist allzuviel ungesund und zweitens steht ihr dadurch unter dem Zwang (der durchaus vom Leser kommt) bis zum nächsten Monat unbedingt zwei witzige Seiten Starkiller zu schaffen. So hat er seine Unschuld und Zwanglosigkeit mit der Zeit verloren.

Raphael Ullrich, Meilen

Was Trantor anbelangt, würde ich ihm dringend eine Schlankheitskur empfehlen. Sein Bauch wächst von Mal zu Mal mehr. Wenn er so weitermacht, wird er Probleme bekommen, daß er noch in ein normal großes Raumschiff paßt.

Timo Scheuer, Namborn

Auch wenn ich jetzt Jehova schreie und deshalb gesteinigt werde: Sollte man nicht aufhören, wenn es am schönsten ist? Starkiller hat nämlich wirklich schwer

Gameboy Spiele ab 29,- DM  
Lynx auf Anfrage.

**Sonderangebote:**  
PC Engine gebr. 239,- DM  
Mega Drive 289,- DM  
Mega Drive Spiele ab 49,- DM

## GAME-PLAY

PLAY The GAME

16-19 Uhr 05246/81184  
19-21 Uhr 05246/1572  
Berlin 030/6912156

PC Engine Spiele ab 9,- DM  
SNK NeoGeo auf Anfrage

**Game Play**  
Inh. K. Gievers  
Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1

**Öffnungszeiten:**  
Montag-Freitag  
16-19 Uhr  
Samstag 12-15 Uhr

Der Anschluß der Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



# & CREW



nachgelassen, und nur noch auf Trantors Flammenwerfer zu setzen (schon seit einigen Ausgaben) wird langsam langweilig.

Martin Krauß, Göttingen

Die vielen besorgten Zuschriften wegen Trantors minimalen Gewichtsproblemen haben wir gleich mit Hyperraum-Post an Bord seines Raumschiffs geschickt. Unser Zeichner Rolf Boyke war Zeuge, welche Auswirkungen Eure Briefe hatten

hl

## Ganz speziell

Ich habe zwei spezielle MS-DOS-Fragen an Euch:

1. Ich bin begeisterter Tetris-Spieler, muß mich dort

jedoch mit der simplen CGA-Grafik begnügen, obwohl ich eine VGA-Karte besitze. Gibt es eine Möglichkeit, wenigstens mit EGA-Grafik zu spielen?

2. Ein Freund von mir besitzt eine tolle Golfsimulation, bei der man sich die Touren selbst konstruieren kann (Bäume, Seen etc.), anschließend selbige ausprobieren und ggf. abspeichern kann. Gibt es ein ähnliches Spiel auch noch für MS-DOS?

Günther Garling, Wedel

1. Auf der Original-Tetrisdiskette von Mirrosoft, die in Deutschland von United Software vertrieben wird, müßten sich auch EGA-Grafiken befinden (was auf den Spielgenuß allerdings nur eine mäßig erhebende Wirkung hat).

2. Volltreffer: Just in dieser Ausgabe testen wir die neue Jack Nicklaus-Golfsimulation, die auch einen Editor für selbstgebastelte Strecken enthält.

hl

## Konsolen-Qual

Ich bin durch Eure Spieltests langsam aber sicher zu der Überzeugung gekommen, daß die wirklich guten Actionspiele nur auf Konsolen zu bekommen sind. Meine Fragen sind nun folgende: Zur Auswahl stehen für mich nur Sega Mega Drive oder das Super Famicom von Nintendo. Lohnt es sich, auf einen deutschen Vertrieb (kein Import) des Famicom zu warten oder soll man zum Mega Drive greifen, dessen Vertrieb in Deutschland nun endlich offiziell starten wird. Ich stelle diese Frage, weil ich dachte, daß durch den offiziellen Firmensitz von Nintendo in Frankfurt (Ihr habt davon berichtet) das Super Famicom eventuell schneller aus Japan rüberkommt. Habt ihr vielleicht irgendwelche Infos darüber.

Meine zweite Frage bezieht sich auf die Kompatibilität der Sega Mega Drive-Spielmodule aus verschiedenen Ländern. Ein Videospielvertrieb schrieb mir, daß die deutsche und amerikanische Mega Drive-Version baugleich, die Module somit austauschbar

sein sollen. Jedoch sei der Modulschacht der europäischen Konsolen schmaler, so daß man ihn (unter Garantieverlust) breiter feilen müsse, um die etwas breiteren japanischen Module aufnehmen zu können. Bitte berichtet doch einmal über diese Kompatibilitätsprobleme, die ja aktuell werden, wenn das Mega Drive offiziell in Deutschland vertrieben wird.

Peter Gudorf, Herten

Auf das Super Famicom werden wir noch lange warten müssen. Nintendos 16-Bit-Konsole ist noch nicht einmal in Japan erhältlich und erfahrungsgemäß dauert es ein ganzes Weichen, bis ein Nintendo-Gerät offiziell in Europa angeboten wird. Einen Termin zum Deutschlandstart des Super Famicom gibt es jedenfalls noch nicht. Das Mega Drive kommt hingegen in diesen Tagen offiziell auf den deutschen Markt.

Die Frage zur Modul-Kompatibilität können wir noch nicht genau beantworten, da uns noch keine europäische Version des Mega Drives zu einem genauen Test zur Verfügung steht. Mit amerikanischen Modulen auf einem japanischen Mega Drive gab's bei uns bislang keine großen Probleme. Wie es mit der europäischen Version genau aussieht, untersuchen wir in der nächsten Ausgabe in unserem Videospiel-Vergleichstest.

hl

Telefonische  
Bestellung  
(02 41)  
53 31 31



## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

### C 64 Disk

Nordic Power IV	109,—
All time classics	54,95
Back to future II dt.	39,95
Chameleon III	49,95
Chaos of Kryn dt.	64,95
Kick Off II dt.	39,95
Klax dt.	39,95
Lords of Chaos	39,95
Rings of Medusa dt.	44,95
Sentinel Worlds	39,95
Skate Wars dt.	39,95
Ski or die	39,95
Starlight dt.	39,95
Stormlord II dt.	39,95
IBM PC	
Bad Blood	79,95
Circuits Edge	79,95
Drakkhen dt.	79,95
F-15 Strike Eagle II dt.	94,95
Flight of Intruder dt.	94,95
Future Wars dt.	79,95
Harpoon	109,—
In search for king dt.	79,95
Knights of Legend	79,95
Legend of Faerghall dt.	109,—
LHX Attack Chopper dt.	109,—
PGA Golf dt.	69,95
Railroad Tycoon dt.	69,95
Thunderstrike dt.	69,95
Treasure Trap dt.	69,95

dt. = deutsche Annotierung

### AMIGA

CHINON LW ext. 3.5	
TEAC LW ext. 5.25	
CHINON LW int. A 500	
X-Copy 2.1 mit HW.	
Bootssector elek.	
Rom-Rom Um 1.2	
Rom-Rom Um 1.3	
Champ. of Kryn dt.	
Dragonflight dt.	
Falcon Miss. Dis. II dt.	
Flood dt.	
Imperium dt.	
Jumping Jackson dt.	
Kaiser dt.	
Kick Off II dt.	
Leg. of Faerghall dt.	
Light Magic II	
Neuromancer dt.	
Operation Steel dt.	
Projectyle dt.	
Red Storm Rising dt.	
Reader dt.	
Shadow of Beast II dt.	
Sherman M 4 dt.	
Tenase Mutant Ninja	
Tennis Cup dt.	
The Plague dt.	
Unreal dt.	
Viruscope	

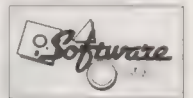
dt. = deutsche Version

### Atari ST

MOUSE Golden Image	198,—
Competition Star	249,—
Battlemaster	159,—
Damocles dt.	149,—
Dragonflight dt.	69,—
F-19 Stealth Flight dt.	48,—
F-29 Retaliator dt.	89,—
Falcon Miss. Dis. II dt.	99,—
Imperium dt.	89,95
Inspector Griffu dt.	79,95
Kaiser dt.	59,95
Klax dt.	69,95
Last Ninja 2 dt.	69,95
Operation Stealth dt.	54,95
Projectyle dt.	104,95
Reader dt.	84,95
Rings of Medusa dt.	69,95
Robot dt.	79,95
Starlight dt.	69,95
Tennis Cup dt.	74,95
Their Finest Hour dt.	69,95
Turn It dt.	59,95
Game Boy	198,—
Spiel für GAME BOY	
Golf	59,—
Qix	59,—
Solar Striker	59,—
Super Mario Land	59,—

## TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von  
9.00-13.00 Uhr oder  
auf Anrufbeantworter  
von 13.00-9.00 Uhr.  
Versand erfolgt per  
Nachnahme, ab  
DM 150,- Porto frei.  
Fordern Sie umgehend  
unsere kostenlose  
Gesamtpreisliste an.  
Jegliche Anwender-  
software auf Anfrage  
lieferbar.  
Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen  
Göddelerstr. 38

## LADENVERKAUF

Mo.-Fr.	9.00-18.30
Mi.	14.00-18.30
Sa.	10.00-14.00



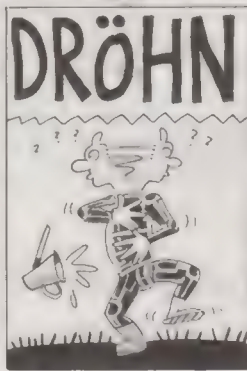
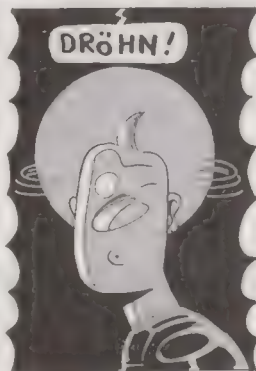
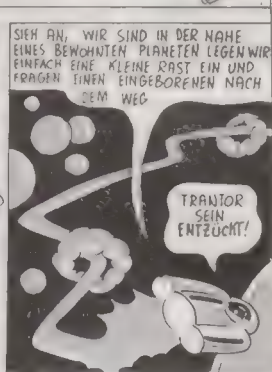
# STARKILLER #32

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEIMI LEHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 4

## "WIEDERVEREINIGUNG"

Dr. Bobo und Trantor starten die Suche nach den drei Dosen des Orakels von Dondokodon...





SEKRETÄR NICHT STÖREN VER-  
HANDLUNG! GEHEN WIEDER ZUM  
KARTOFFEL SCHÄLEN.

SEID GEGRÜSST! WIR KOMMEN IN FRIEDEN!  
MÖGEN EURE NACHKOMMEN ZAHLREICH  
UND EURE WEIDEN IMMER GRÜN SEIN!

DR BOBO SCHAUEN HER: DA LIEGEN WAS UNTER RAUM-  
SCHIFF.

SAPPERLOT! WIR SIND  
AUF EINER FREMDEN LEBENS-  
FORM GELANDET! WIE  
PEINLICH...

ROCHEL!

TRANTOR GEHEN  
ZUR HAND!

SIE MÜSSEN  
ENTSCULDIGEN,  
ABER...

OH!

ROCHEL!

SEIN STARKILLER!

IN  
DER  
TAT

WIE SCHÖN SIE  
WIEDERZU...

OH!

KLAPP!

TRANTOR MÄCHTIG  
GERÜHRT...

SCHNUFF!

AUUUA!

DU NICHT SO STELLEN AN-  
SEIN DOCH GEWESEN NUR KLEINES  
KRATZER VON RAUMSCHIFF!

MUR GUT, DASS ICH DAMALS AUF DAMOCLES ZWEI SE-  
MEISTER VETERINÄR-MEDIZIN STUDIERT HABE. DEN  
PATIENTEN HABEN WIR GLEICH WIEDER AUF DEN  
BEINEN!

MUUH?

# @ ! § ! \$

PÖTZBLITZ!  
SOLLTE ICH  
DIE DOSIS ZU  
HOCH BEMESSEN  
HABEN!

STELLEN SIE DEN PATIENTEN  
BITTE RUWIG, ICH SCHREITE  
DANN GLEICH ZUR OPERATION!

NARKOSE SCHON WIRKEN!

UFF!

FORTSETZUNG FOLGT!



# GALAXY

## PC ENGINE

PC Engine Super Graft	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoort	99,-
PC Engine Core Graft AGO + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Varis III**	129,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
Devil Crash***	99,-
Formation Soccer***	99,-
SG Ghouls'n Ghost***	159,-
Hell Journeys	99,-
Image Fight*	109,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	99,-
Neutopia***	109,-
Ninja Spirit***	99,-
Power League Baseball III	99,-
Rastan Saga II*	99,-
Splitter House	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Warucore Story**	109,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

## SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Metztell	279,-
Joyboard ST	199,-
ArCADE Power Stick	139,-
Batman**	109,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Inspector X**	109,-
Moonwalker*	99,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Phelios*	99,-
Shiten Hyook*	99,-
Space Invaders	99,-
Super Monaco GP**	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

## GAMEBOY

Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania*	59,-
Double Dragon II**	59,-
Memoria***	49,-
Pipe Dream*	59,-
Power Mission*	59,-
Puzznic***	59,-
Shido***	59,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Baseball	449,-
Golf	549,-
Magician Lord	449,-
Nam 1975	449,-
Ninja Combat	449,-
Riding Hero	549,-

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
Axix	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IBM/Atari ST/Amiga	
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Cadaver	Atari ST/Amiga
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus 100,-	PC Engine
F19 Stealth Fighter	Amiga
Heilfing	Sega Mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.	Atari ST/Amiga
Klax	99,- Sega Mega Drive
Legion	PC Engine CD
Master Blaster	PC Engine
Populous	Sega Mega Drive
Rabio Lupus	PC Engine
Rick Dangerous II	Atari ST/Amiga
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island IBM/Amiga	
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
Supremacy	Atari ST/Amiga
Ultima V	89,- Amiga
Wonderland	IBM/Amiga

## C64 DISK

AME	45,-
Atroxix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Night & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

## C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars**	49,-
Guns'n'p	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance**	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

## ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium*	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II**	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	89,-
Ultima V***	79,-
u.v.a.	

## ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Anarchy	59,-
Blaxx	59,-
Battlemaster	75,-
Breach 2	69,-
Bomber Mission Disc	69,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Damocles*	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Hammerfist	59,-
Impossmole	69,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax*	59,-
Leisure Suit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
u.v.a.	

## IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emperor of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Global Dilemma***	119,-
Conquest of Camelot**	89,-
Dragon Strike	99,-
Flight of the Intruder***	99,-
Global Dilemma***	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghall***	85,-
LHX Attack Chopper**	119,-
Loom**	69,-
Night & Magic II*	79,-
Populous***	79,-
Populous Data Disc**	39,-
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,-

Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Silent Service II**	99,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour***	89,-
Thunderstrike	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima VI**	99,-
u.v.a.	
ADLIB Sound Card	289,-

## AMIGA SUPER STARS

Amos**	119,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Damocles*	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master IHS***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium*	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kick Off II**	69,-
Legend of Faerghall*	79,-
Loom*	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-

## AMIGA

Anarchy	59,-
Apprentice	69,-
Breach 2	69,-
Codename Iceman*	99,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Leisure Suit Larry III**	99,-
Lost Patrol	69,-
Midnight Resistance**	69,-
Night & Magic II*	89,-
Neuromancer**	69,-
Plague	59,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Storm across Europe*	89,-
Sword of Aragon*	79,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,-
Turrican*	79,-
Unreal*	79,-
Venus Fly Trap	59,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (\*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislisitenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht  
Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 760 80 24

089 / 7605151



POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

Um ein für allemal den armen Abenteurern zu helfen, die sich im "Maniac Mansion" verlaufen haben, hier noch einmal eine Komplettlösung zum Sammeln. Auswendiglernen und an den Monitor zu kleben. Ausgetüftelt wurde sie von Thomas Lainert aus Salzburg. Die Lösung ist mit allen Personen möglich. In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard.

Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio

die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten Knopf. Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit. Edna stellt zuerst die Früchte auf dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Mälerzimmer Weichfrüchte und den Farrenteller. Er geht ins zweite Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel

sel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter der linken Tür eine leere Kassette findet. Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette einlegt. Siehe da, eine Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt, und in den Schreben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerkar. Syd gibt Bernhard den Krug, Bernhard

sehrt ihn. Er stellt das Wasser an und wäscht die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wäschräumen. Bernhard klingelt an der Haustür. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Eds Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein. Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Tele-

für die große Labortür. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernhard alle Schlüssel und den Card-Key. Er geht in den Keller, betritt den Kerkar und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Codenummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie. In dem Spind findet er einen Strahlenschutz und zieht ihn an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum. Hebel ausschalten und Meteor einstecken. Nun bleiben nur noch

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

Zak McCracken ist schwer und macht einen höllischen Spaß. Allen, die immer noch nicht weiter wissen, werden unsere Sammelkarten hoffentlich weiterhelfen. Die Tips sind von Stefan Grünwald aus Hamburg.

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung, Irtre), von der Tapete den Fetzen mitnehmen, Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wohnzimmer gehen. Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben, das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen. Das

Netz Kabel in die Steckdose stecken und Fernbedienung benutzen. Das Fernsehprogramm anschauen, dann Fernseher ausschalten. Buttermesser von der Wand nehmen, Schrank öffnen und Buntstiftschachtel herausnehmen. Stift zusammen mit Tapeten-Fetzen benutzen und Karte aus Traummaten. Dann den Kühlschrank öffnen und Einnehmen. Kleinen Schlüssel von Wand ebenfalls mitnehmen. Nun zurück ins Schlafzimmer und die Plastik Karte mit dem Buttermesser herausheben. Nun verlassen wir das Haus. Auf der Straße gehen wir erst zum Bäcker. Dreimal klingeln

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen. In Seattle den Flughafen verlassen. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Deck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Gollischlager das alte Vogelnest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden. Zur Tür gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen wir die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall

mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße Beim archaischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschütz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr. Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreib-

unterlage hervor. Zur Sicherheit könnt ihr jetzt erst einmal abspeichern. Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars. Dort öffnen wir die Tür zum Raum-Bus und anschließend das Handschloß. Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Cassette aus dem Radio. Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie. Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaulen eine Münze. Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raum-Höhle und betreten die Schleuse. Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten, neh-

C 64 • AMIGA • MS-DOS

Maniac Mansion Teil 2

C 64 • AMIGA • MS-DOS

Maniac Mansion Teil 2

## ZUM SAMMELN

POWER TIPS



## Marlene Manson Teil 2

2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür. Weiter in den Kofferraum stecken. Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und ... Ende.

Je nachdem, welche Personen man wählt, unterscheiden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen.

Michael:  
Beim Kingpin Paket annehmen, öffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhauphahn wie-

men die alle Sicherung heraus und setzen unsere neue ein. Nun holen wir Lesslie, drücken den Knopf neben der Schließenspur und anschließend den Knopf neben der Herbergstür. Nachdem sich die Schließenspur mit Luft gefüllt hat, können beide ihre Helme abnehmen. (Falls Euch mal der Sauerstoff aus- gehen sollte, könnt Ihr ihn im Raum-Bus am Sauerstoffventil nachziehen.) Mit Lesslie zum Bett gehen, die Decke wegziehen und das Bettessen auf- nehmen. (Nur Lesslie kann es benutzen.) Zu Lesslie wech- seln und den Schrank öffnen. Erst Klebstreifen mit Cash- Card abnehmen, sonst öffnet

der. Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Folia- bor schaltet man die rote Lan- pe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.

Bernhard:  
Die Röhre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Laboratur offen ist, Polizei anrufen. Nach 5 Minuten nimmt man die Poli- zeimarkte aus dem Keller mit und zeigt sie dem Tenakel im Labor. Hebel hochziehen und das war's.

In Doktor Freds Arbeitszim- mer Licht machen, Manuscript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbei- ten. Im Musikraum TV-Sen- dung ansehen, dann den Brie- lumschlag mit der Schreibma- schine beschreiben und mit Wasser erhitzen. Manuscript in den Brieftumschlag stecken, frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefka- sten vor dem Haus werfen. Fahnen hochstellen. Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn am Ende des Spiels den Il- la Tenakel im Labor.

WV

sich der rechte Schrank nicht), dann aus dem Schrank die Ta- schenlampe nehmen. Mit Kle- bstreifen die DAT-Cassette beschriften und Aufnahme bereinigen. Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen. Geringe Arbeit für den Mars. Auf geht's, zurück zur Erde und zu Freund Zak.

Das archäologische Institut gehen lassen und zum Bus gehen. Annie nachholen. Mit Zak die Tröte blasen, einsteigen. Be- zahlen, dann zu Annie wech- seln. Annie steigt ebenfalls ein und bezahlt. Mit Annie und Zak können wir jetzt wild durch die Gegend liegen. Ein möglicher Lösungswechsel: folgender-

maßen aus:  
Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Kaitmandu. Den Flugha- sen verlassen und zum Haus des Wächters gehen. Das Buch vorzeigen und schon können wir einreisen. Die Mit- teilungen an der Wandtafel le- sen, dann zum Guru gehen. Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls. Danach zum Haus der Heuballen neben dem Haus mit der Feuerzug an. Dann nach links zur Polizei- station gehen. Leider müssen wir jetzt auf die nächsten PO- WER-TIPS-Karten warten. Hoff-entlich geht uns der Sauerstoff nicht aus.

öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahl- tür, das Glas wird mit dem ra- dioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bern- hard wartet an der Leiter. Syd trennt oben im Wissen- schaftsraum am Kraft-O-Mat- Er geht vor die Haustüre, ent- fernt links davon die Straucher und öffnet das dahinterliegen- de Gitter. Er dreht den Haupt- hahn auf und runst. Elie ange- sagt, Bernhard springt schnell ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und läuft wieder hinaus. Syd muß jetzt un- dringt den Hahn wieder zude- hen, im Radio findet Bernhard Batterien. Syd nimmt die Ta-

schenlampe aus der Küche, geht zum Becken, öffnet das Tor und anschließend das Ga- ragenot. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt das Werk- zeug und den Wasserhahn mit. Er gibt Bernhard das Werk- zeug, die Taschenlampe, den Farbentfärner, die Pepsi und das Wasserglas. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, das er vorher gelesen hat.

Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Keller und steckt die Polizeimarkte ein. Im Keller öffnet er den Siche- rungskasten. Bernhard geht ins Pflanzenzimmer und ent- fernt den Farbleck an der Pflanze. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe einge- schaltet. Syd schaltet den Strom ab, Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tenakel erscheint, muß Syd ihm die Po- lizeimarkte zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür. Bernhard repariert in der Bi- bliothek das Telefon. Syd geht an der Kaltmaschine vorbei ins Bad und montiert den Was-

WV

gehen. Dort mit der Drahtsche- re aus dem Werkzeugkasten das Haarnadel-Schild ab- schneiden.

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Abblührohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen. Den Schalter benutzen und das Brot in die Spüle ge- ben. Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen. Abblührohr wieder zuschrauben und den armen Sushi in die Spüle schütten. Goldfischglas mit Dichtungs- band benutzen und schon ha- ben wir den passenden Helm für unseren Tauchanzug. Wir gehen jetzt noch ins Schlaf- zimmer, brechen die Bretter

mit der Drahtschere heraus, binden das Seil an die Tür und klettern in das Loch. Nun sind wir im Hinterzimmer der Tele- fongesellschaft und können ei- nen Blick auf die geheimnisvol- le Verdummungsmaschine werfen. Anschließend wieder in unser Schlafzimmer klet- tern.

Kurz den Anrufbeantworter abhören. Nun zum Bus. Hier benutzen wir die Tröte, bezah- len mit Cash-Card und fahren zum Flughafen. Dort die Schlagzeile lesen. Immer wenn wir eine Aufgabe gelöst haben, erscheint eine neue Schlagzeile. Dem Jünger kau- fen wir das Buch ab. Nun ste-

gen wir endlich ins Flugzeug. Dort bekommen wir einen Innbil (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardess. In die Toilette gehen, Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spüle stopfen. Wasser aufde- hen und den Rückknopf drü- cken. Jetzt schnell zum Vor- raum gehen, die Mikrowelle öffnen, das Ei hineinruhen und das Gerät einschalten. Zum Sitzplatz gehen. Wenn die Ste- wardess im Vorraum ist, könnt Ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen. Unter unserem Sitz ist ein Feuerzug. Zusam- men mit dem Sitzkissen ein- stecken. Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät

WV



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe oder tausche Spiele wie Dragon Ninja, Beach Head und, und, und Schreibe an Reinhold Walkoun, Roth 4, 4650 Edt, Iorder Liste an!



## Private Kleinanzeigen



Verkaufe orig. Thriller Pursuit; Lizenz zum Töten, Olympic Channel, Go Crazy; je 25 DM, Tel. 065486424

Verkaufe C64 II mit Floppy Data, ca. 100 Spiele, Fallbucher, Computerschreibsystem (Mac), C64, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, VB, Thomas Kuchler, Tel. 092721801

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + Schreibende, 120 Disks + 2 Original-Boxen, Schreib- und Antriebskopf, 1. Jahrbuch, 300 DM, Tel. 17980 Pausenteller

Verkaufe C64 I + Floppy 1541 + Datasette + originaler Speicherfunktion 300 DM, Christian S. Borchert, 1. Jahrbuch, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 + 30 DM, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe C64 Rollenspiel, Ultima 1.6 und Bard's Tale 1.3 sowie Alanna, Dragons, Sval und Entombed, Original-Boxen, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

Verkaufe C64 mit Floppy, C64 II, 120 Disks, 2 Original-Boxen, 300 DM, 3400 Kollern

## Private Kleinanzeigen

Altelegie Holzschachtel-Mega-PD-Disk mit Games, Demos, nur für 25 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

Verkaufe Batman II, M. (13. - Kass.), C. Grand M. S. (15. - Disk), Ghostbusters II, 200 DM, 3400 Kollern

## Private Kleinanzeigen

Suche Spheerol für C64 für 15,- DM, tausche auch Rainbow für Origin statt Bezahlung, Tel. 0682295466

Verkaufe C128D + Gruntonator + Zubehör (orig. Spiele, Handbuch, Datasette) + Drucker, Tel. 0918741405, ab 18 Uhr, VB 950 DM

Suche Freund, mit dem ich Spiele tauschen kann, schreibt mit Liste Eurer besten Spiele an Stefan Peschke, Flemingstr. 25 5657 Haars, Tel. 0212953722

C64 + Speeddos + 1541 + Farbmonitor + Drucker + 30 Orig.-Spiele/Anwendung + Profi-Card DGE + 90 Disk + 2 Diskbox + Bücher + Unterlagen + 750 DM, Achim Busekros, Tel. 052483755, 4925 Kollern

Verkaufe C64 + Floppy + Monitor + Datasette + 2 voll. Diskboxen + Kassetten + Maus + 2 weitere + Zeitschriften, NP 1100 DM, VB 850 DM, Tel. 065915926, Kinzer Jürg

Suche Tauschpartner zum Tausch von C64-Spielen! Schreibt an Bernhard Lackner, Marxenstr. 20, 2957 WOL 6

Verk. Originale Projekt Stealth 28,-, Airborne Ranger 20,-, Firezone 25,-, Power Struggle 10,-, Field of Fire 20,-, nur Originale etc., Tel. 054278881

Nach meinem Umstieg auf den Amiga gebe ich meine orig. Disk, Kassetten und Zeitschr. ab. Liste gegen 1 DM, Port. P. Peters, Heustr. 3, 5107 S'ath

Suche Rollenspiele (ADD, The Bard's Tale, Ultima usw.) Suche auch noch Microspore Soccer u. die Power Plays 1/88-5/88 (Disk, nur Originale), Tel. 0911634466, Thomas

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft C64, Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50

Suche BT, 2 Orig. dt., Rings of Medusa, Tie-Break, Dragon Wars, alles Original, habe Superdisk angedacht, ab 20 Uhr, Wassmann Tel. 04217890322 (Andy)

Verkaufe C64 II, 1541, 1531, 150 Disks, 2 Joysticks, 2 Boxen, 64er Buch, viele Hefen, die zu beibehalten für nur 750 DM, NP ca. 1200 DM, Tel. 0517181371

Verkaufe Projekt Firestart für 50 DM, bitte ruft an unter Tel. 074122210

Verkaufe C64 II für 90,- DM zum Ausschalten! Ruft schnell an (ab 18.00), Tel. 02203/301894, fragt nach Rocco

Suche folgende Originale: Space Taxi, Lords of Conquest, Castles of Pe Creep, zahle guten Preis, ruft an 19.00, Tel. 029114880

Verkaufe C128D + Gruntonator 1901 + Drucker Star 1100 mit Actionplay-Card + viele Originaleprogramme + Zeitschriften, Preis 1200 DM, Tel. 094513164

Hey! Wer kann mich mit PD-Soft versorgen oder Games, der melde sich bei E. Morawe, Buchhornstr. 34, 2875 Ganderkesee 1. Hot Stuff für C64, bye!

Suche das Kultspiel M.U.R.L. Anschreiben bitte an Holger Emmert, Dorfstr. 10, 3332 Querenhorst, Tel. 055858578

Verk. C64 II, Floppy II, Turbo Carder, 15 orig. Disketten, 19 orig. Datasetten, 19 orig. Disks, VB 690,-, ruft an unter Tel. 060331470 (Stefan)

Suche Komplettsammlung von Zak McKracken, besteig die Burg, Batman, The Movie und Ghostbusters, 1. Jahrbuch, Schönbach, Peer Bock, Straßweg 3, 29511 Harenberg 52

Verkaufe Originale Spiele C64, bitte Liste anfordern! Interessierten Rückumschlag beifügen! Homing, Gomer, Kaiser, Mann, Krog, 2285 Gekhorn

Verkaufe C128, Farbmonitor 1802, Floppy 1541, sehr guter Zustand, VB 650 DM, Tel. 068535574

Ich suche ehrlichen Tauschpartner in aller Welt! Liste an Dirk als Norman Schiller, Hülfstr. 210, 4150 Krefeld 1, 1000019 Rückantwort

Suchst du den neuesten Games? Listet an Nadja, Waldschneidweg 12, 49666 Gekhorn, auch in Briefe, umschicken! bitte an Tel. 0517181371

## Achtung:

Wir machen unsere Inseraten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von „Raubkopien“ verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstoß muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 10.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright Hinweis und am Originalaufkleber des Daten Trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien verleiht der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte halten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



















**NEU!**

**AMIGA**

DM 19.80

**POWER  
DISC**

Irre Games  
**Patch**  
Überleben im  
Schwarzwald

**Das Heft mit  
der Diskette ist da!**

- Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.
- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pfliffiges Tonstudio für den Amiga.
- "Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könner.

**Amiga Power-Disk gibt es  
ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk**



## Private Kleinanzeigen



\*\*\* Sonderangebot \*\*\*  
Einkaufspreis für heiße Nintendo-Konsole – 12 Topspiele (Castlevania 2, 5 MB 2, Punch Out), Tel. 05242/24288

Aufgepaßt!

Verkaufe Gameboy mit Tetris, Tennis, Verbindungslabel, Kopfhörer + 4 Batterien für 200,— DM, Tel. 06205/32366

Nintendo! Suche Mega-Drive (Preis nach Vereinbarung!) Verkaufs Wizard + Warners! Tausch möglich! CH-Tel. 031/853274, verlagst Adnan (Schweiz)

Suche Gameboy-Modul Tetris und Super Mario-Land. Zahle jeweils 30 DM, Tel. 02195/4938, ab 18:00 Uhr, Andreas (außer Dienstags)

Verkaufe Gameboy mit 6 der besten Spiele. Nimmst, Tennis, Castlevania usw., alles in Top Zustand für 320 DM, Tel. 0825/781415 (Gerald)

Hallo Nintendo-Fans! Verkaufs Rad Racer, Kung Fu, Mach Rider u. Pinball Angebote an Torsten, Tel. 0421/256260

Suche dringend Nintendo-Nes mit oder ohne Spiele. Suche auch Sega-Mast Games (Ultima 4, Ghost, usw.). Ingo Kranz, Lüttenhainstr. 11, 2870 Delmenhorst

Verkaufe neuerwertete NES + Profi-Joystick N15 + 7 Top-Spiele (z.B. Zelda II, Contra, Triple Jump, Punch Out), 100% o.k. für 510 DM, Tel. 0517/682284

Verkaufe US + Jap.-Module günstig, Ninja Gaiden 1 + 2, Batman, 5 MB 2, Sinder, Bubble Bobble, Super C Shadowgate, Super Sprint, R. Hirsch, Radfahrer, 8.000 München 60

Tausche Mäxchen, Donkey Kong Jr., X-Men, Galaga, Suche Mega-Mast Games, u.v.m., Tel. 089/96331, ab 19 Uhr, Mischa

Kaufe und tausche Japan- und Amerika-Module! Tel. 0613/678477 (16-21 h), PS-Suche auch neue PC-Engine-Module! Greets TSI DM

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Spiel-Puzzlebox für 140 DM (VB), Tel. 02823/2816 (ab 15 Uhr anrufen)

Verk. NES inkl. 7 Kass. (Trojan o. Kid Icarus, Donkey Kong, Zelda u. andere), Tel. 07072/5914, 19:30 – bis 21:30, – Harmut, VB 500, da im Dez. '89 gekauft (fast neu)

Verkaufe NES + Spiele, extra Joystick, alles super Topzustand, nur komplett, VB 350,— DM, tausche Mega-Drive-Spiele! Tel. 08395/7205

• Gameboy + Suche Spiele für alle Gelegenheiten, Tel. 0421/451084, PS: ruhig ab Bald sprechen, melde mich garantiert!

Suche und verkaufe US- und japanische Nintendo-Games. Suche auch Spiele für SMS, Tel. 0703/1275196 (fragt nach Frank)

Tausche Gameboy-Module. Suche Sinker gegen Golf o. Super Mario-Land, Tel. 04251/3717

Verkaufe Liferforce für Nintendo Metalversion mit Anleitung für 60 DM, noch ungebraucht (Neuwert 119 DM), Nathan Thomas, Winkelschloß 2, CH-4053 Basel, Tel. 0613/537758

Tausche Gameboy-Spiele. Nimmst, Castlevania 1 und 2, Quarth gegen andere Module, Lars Walter, Pommernweg 45, 2400 Lübeck 14, Tel. 0431/301703

Gameboy – Suche Module aller Art, möglichst günstig, ab 18 Uhr, Tel. 040/7605374, eventl. auch Tausch

Biete Urban Champion (45,—), Fußball/Soccer (45,—), Volleyball (45,—), ab 14:00 Uhr, Tel. 040/666688

Wer schick mir kostenlos eine Komplettlösung zu Simon's Quest (Castlevania 2) Ab Patrick Joneleit, Mörikenweg 18 a, 2050 Hamburg 80

Gameboy mit Tetris & Kopfhörer & 2 Playertabletts zu verk., erst 1 Monat alt, nicht gebraucht! Tel. 0226/951189 (Kärlan), komplett nur 100,— DM –

USA Software + Hardware zu verkaufen! Liste verlangen für alle Systeme VGE, o. Mayouran, 123-33 83 rd Ave Apt 302, New Gardens, New York 11415, U.S.A.

Zu verk. – US-NES, ich habe NES-Adventure, SPS-Spiele z.B. Rhyar + L. Wings Ahleng, Mag Max, BRD-Spiele z.B. Trance & Fields II, Rushin Attack, Preis auf Anfrage, Tel. 0224/2429

## Private Kleinanzeigen

Ich verkaufe Nintendo und 6 Games, Yves Maria, Luxemburger Str. 315, 5000 Köln, Tel. 0221/442439

Verkaufe NES-Spiele wie Metal Gear, Kid Icarus, Metroid, Urban Champion, Denis Vukosav, Metzdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken, alles zum 1/2 Preis

Verkaufe NES + 10 Spiele (Life F, Mega M, Zelda 1 + 2, u.a.) für nur 450 DM! Alles 100% o.k.! Rufft an unter Tel. 06173/367 (Dirk), erst ab 18:00 Uhr

Suche Nintendo NES für ca. 150 DM, suche Nintendo-Games, suche und tausche Sega-Master Games, u.v.m. a. Cal Games Ingo Kranz, Tel. 04221/21123

Verkaufe Nintendo-Module von Zelda bis Metal Gear, 14 Spiele, Preis 1/5, Tel. 0222/81428

Verkaufe und tausche NES-Module (US): Contra, Track & Field, Bombs Command, The Adventures of Bayou Billy, Life Force, etc. Tel. 05136/82078 Thomas

Entzug muß sein deshalb verkaufe ich den schnellst-möglichen Gameboy-nur Superspiel Castlevania für 100,- 150 DM, alles original verpackt, Tel. 07375/439

## PC-ENGINE

Verkaufe 6 PC-Engine-Module für DM 180,—, Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven, auch Engines zvk., Tel. 0421/181195

Tausche meinen Amiga 400 gegen PC-Engine + Module, Amiga 150 Disk, verkaufe Amiga auch Tel. 04194-7107 (Günar), PC-Engine PAL

Suche alte und neue PC-Engine-Games. Listen an S. Gerth, Rhyar 9, CH-4653 Zug, Tel. 0613/982390, prüfe jedes Angebot!

Tausche od. verk. Son Son II, Shanghai, Winning Shot, R-Type II, Wonderboy II, Tales of M.T., Tel. 0821/7174

Möchte Paranoia + Vigilante gegen R-Type I + II tauschen (nur zusammen), Tel. 06264/398 Geisler

Kaufe PC-Engine-Konsolen und Spiele und zu behör Angebote an E. Maus, Gabrielstr. 8, 8501 Alzenberg, Tel. 0917/65577

PC-Engine PAL + RGB, 2 Joypads, DM 200,—, 11 Top-Tits, Sonson II, Dragon Sp., Tiger + Mr. Hell, Galaga 88, Neactans, W'Boy DM VB, Tel. 089/704654

Verkaufe PC-Engine PAL mit 3 Modulen für VB 330 DM, alles in Ordnung mit 1 Joypad, Tel. 02948-784, ab 18:00 Uhr anrufen, Christian

Tausche od. verkaufe Ninja Warrior & Dragon Spirit Suche Sonja, Solder, Splinterh etc., Angeleite an Thomas Denk, Stötting 22 A, 4961 Mühlheim

Suche W'Boy, Tennis, und PC-Engine/Sega Fan No. 3 bis 7, tausche PC-Engine, Gameboy und Mega-Drive Soft C. Wastine, Daterud 16 No. 112 PK-Diemlen Tel. 020/995620

Suche PC-Engine-Spiele zu kaufen! Verkaufe auch Kato + Ken Rufft an unter Tel. 06028/7558, tausche auch z.B. Bloody Wolf und Amiga-Spiele, Mike

Verkaufe PC-Engine + 19 Module z.B. R-Type I + II, Dragon Spirit, Tiger, Hei, Dungeon Exp. usw. für 650 DM oder tausche gegen Amiga 500, Tel. 02365/4234

Tausche PC-Engine-Games! Habe z.B. Mr. Hell, L. Ave, Ninja Warriors u. auch Dodge Ball, Shinobi, N2 Story u.a. Chris Brunner, 8313 Vilsbiburg, Tel. 0874/15860

PC-Engine SE mit ca. 12 Modulen und XE1 Joystick zu verkaufen! Auch einzeln, Preis VB, oder verschenken Tel. 04721/61195

PC-Engine-Module zu verkaufen! 8 Stück für DM 300,—, viele Neuheiten, Tel. 04721/61195

Intr-sucht immer noch den ultimativsten Videospiele-der-art, Systeme: auch Neo-Geo! beherdacht! Info einfach unter Tel. 02202/37609 anfordern

Verkaufe für je 45,— DM Ninja Warriors, Dragon Spirit, Dungeon Explorer und Vigilante Tel. 02838-6422, RGB-PC-Engine (2 Joypads + 5 P. Adapt.) für 240,— DM

USA Software + Hardware zu verkaufen! Liste verlangen für alle Systeme VGE, o. Mayouran, 123-33 83 rd Ave Apt 302, New Gardens, New York 11415, U.S.A.

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe PC-Engine RGB mit 10 Spielen wie Gunhed, PK Kid, Neutopia, WC-Tennis, Bloody W. Dragon Sp., Alien Crush usw., Spiele evtl. auch einzeln, VB 850,— DM, Tel. 0511/831583

Suche Games + Zubehör für PC-Engine! Angebote bitte an Thomas Wiesinger, Haidfeldstr. 1, A-4080 Leonding, Austria

## SEGA MEGA

Verk. Insector X70,—, PC-Engine: Image Fight + S. Soldier, je 70,—, CD-40, Red Alert 80,—, Side A Space 50,—, ROM Stadium 40,— DM, Tel. 06241/25951

Verkaufe Sega-Megadrive 8 Spiele z.B. Super Shinobi, Thunderforce III, World Cup Soccer, Ghosts'n Ghouls etc., RGB + PAL, 1A-Zust., VB 950 DM, Tel. 069/7917108

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 4 Spielen für 350 DM, Tel. 069/846251, Matthias

Wer tauscht PC-Engine oder Sega-Mega-Drive gegen C&I, Poppy 1541, Fortranbitor + 110 Dicks und 1 Joystick? Rufft an unter Tel. 08321/12472

Suche Sega-Mega-Drive möglichst billig! 100% funktionstüchtig, Sebastian Schwingen, schlegel 1, 389851250

Verkaufe/tausche Spiele für das Mega-Drive, Tel. 0212/15629, ab 17:00 Uhr

Phantasy Star II, englische Version, nur 110,— DM, 3 Monate alt, Tel. 05608/1397, Lars Weide

Achtung! Ich suche gespielte/Spielemodule für Sega Neo Geo, z.B. Metal 270 vs. 250 DM, Tel. 02877/7369, 19-22 Uhr, PS: tausche auch NES + Gamep

Suche RGB PC-Engine, Galaga 88 R-Type 1 + 2, Gunhed (400 DM), S. Shinobi, T. Force 1 + 2, Golden Ace (400 DM), tausche auch C&I + Zubehör, Tel. 02922/1028

MD Verk. N. Zeal Story 179 DM, Thunderforce II 159 DM, Phantasy Star I/II 99 DM, PCE Son Son 60 DM, Tel. 05069/2622, nur Sa/So

Verkaufe Sega Mega-Drive (PAL) + RGB-Box, Spiel 199 DM, – meldet, Euch von 15-18 Uhr unter Tel. 05737/9796, Marija

Verkaufe 2 Wochen altes RGB-Mega-Drive, Alex Kuf für 300 DM + 6 Monate Garantie! Außerdem: Super Shinobi, Thunderforce 3, Kujan-Oh2, u.v.m. Tel. 07352/8970 (Frank)

Verk. Sega Mega-Drive RGB-PAL, 2 Joypads, 4 Module, kopfhörer VB 700,— DM, Tel. 04371/9372, ab 20:00

## ANKAUF

Gebrauchter Mega-Drive und Atari VCS-Module Christian Brendel Tel. 09406/559

Suche MP-Spiele, gebraucht – neue! Suche auch Spiele für PC-Engine + Gameboy! Verk. auch und tausche auch! Rufft an unter Tel. 02405/93940 (Herbert)

Suche Neo Geo und europ. SMD Konsolen so wie Spiel: tausche Amiga/Games gegen Module, Alex Tinschert, Walter Heintz 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Verk. Lynx + Galt G. + Blue L. + Gauntlet + G. d. Zind + Elector, auch Top Zustand 2 Mon. alt Preis VB 450 DM, Tel. 06831/1504, Mo-Fr ab 14:00

Verkaufe Ghostbusters, Ewatt und World Cup Soccer Tel. 06782/5823, ab 19 Uhr

Verkaufe MD-Module: Ghostbuster, Batman, An Drei Thunder, II, Sockab, Joystick XE II, Thunderblade II und andere, Tel. 06142/17389

Suche Sega Mega und PC-Engine preisgünstig! Tel. 05618/4796, Stefan Pohlmann, 3500 Kassel, Holländische Str. 180

Kaufe verkaufe o. tausche Mega-Drive Games! Suche Kontakte im Raum Göttingen, habe älteres u. Top-Neues, Tel. 0551/74829, ab 18:15 Uhr

Verkaufe folgende Module: Tatsunov 50 DM, Kujaku 4-CH II 50 DM, Gh. Ghosts 60 DM, New Zeal Story 70 DM, PC-Engine R-Type II 50 DM, Tel. 08222/5627

Mega-Drive und PC-Engine-Sammlung zu verkaufen, reichhaltig, Wassnsteinpreise ab 15,— DM, Tel. 02339/3706

Suche 1 Gameboy Castlevania (billig) und Gameboy für unter 150 DM, Tel. 0431/782464

## Private Kleinanzeigen

Kaufe Mega-Drive oder PC-Engine-Games, Suche Gameboy um 100,— DM, Verkaufs Alex Kid um 50,— DM, Kujaku II um 65,— DM, Watari um 30,— DM, Austria, A-Tel. 07752/45663

Tausche Mega-Drive-Module u. Thunderforce II, N. Zeal Story, Kujaku II, Suche Super Monop. GP Afterburner, Phantasy Star u.a. Tel. 06021/3259, Gernert

Tausche Forgotten Worlds und Rambo gegen Sokoban, DJ Boy, Ghouls'n Ghosts, Afterburner, Tel. 02421/61269, Di-So ab 20 Uhr

Suche Spiele für Mega-Drive, zahle je nach Spiel DM 55-65, Angebote bitte an Marcus Schrotter, Lipschitzallee 59, 1000 Berlin 47 oder Tel. 030/634450

Einen MD-Fan, der nicht in unserem Club ist, gibt es nicht – oder? Dann aber schnell! Indog bei VGC, A. Knaul, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

Swiss – a. Kaufe immer Sega-Mega-Drive-Module, zahle gut – a. suche besonders Altherb. Super Shinobi, Rambo II, Rufft schnell an unter CH-Tel. 062/692535, Stefan

Verkaufe Thunderforce III und Ewatt für je 60 DM, Tel. 0711/232504 (Gusdo)

USA Software + Hardware zum Verkauf! Liste verlangen für alle Systeme VGE, o. Mayouran, 123-33 83 rd Ave Apt 302, New Gardens, New York 11415, U.S.A.

Kaufe, verkaufe, tausche PC-Engine + Sega-Mega-Drive-Spiele, Kaufe auch ganze Konsolenbestände! Suche Neo Geo, Phantasy Star 2, Tel. 02622/93517

Suche Sega Mega mit Spiel(en), zahle bis 300 DM, Tel. 069/998673 (Marin)

Hallo Tom, Karsten, Santo

## SEGA MASTER

Verkaufe Sega-Master + 3 Spiele für 350 DM (alles 100% o.k.), Toulakis Michael, Hirschlandstr. 25, 7250 Leinberg 6, ab 18:30 Uhr

Biete Sega-Master-Syst. + Light Phaser + 3D-Brille + Unit-Fire + 24 Spiele, u.a. Alex Kidd 1 + 2 + 3, Wonderboy 1 + 2 + 3, Neupr ca. 2900 DM, VB 1300, Tel. 0255/82601, ab 18:00

Verk. Sega-Master, 3D-Brille und 12 Spiele (NP über 1100 DM), für 600,— DM, Tel. 0911/550148

Verk. Sega-Master + 2 Joypads + Joystick + Light Phaser + 9 Games für 680 DM, Tel. 02191/660632 (Oliver)

Hilfe! Wo finde ich bei Phantasy Star den Go-Kerner? Wo sind der 2. und 3. Schlüssel bei Miracle Warriors? Tel. 0521/619364

Suche Phantasy Star 2 u. Y's Miracle Warrior u. Sega-Konsolen, Tel. 0821/71174, verk. Phantasy Star II (engl.) für Mega-Drive

Verk. Sega-Master, 2 Monate alt, fast nicht gebraucht + Spielkassette von Cyber Hunter kommt 250 DM, meldet Euch bei Christos Sta. vomp. Tel. 0743/32992

Sega-Master-System für 180 Fr., Spiele für je 40 Fr. zu verkaufen! Liste anfordern! Dani, Himmelpfennig 4, CH-9410 Hedingen, Tel. 071/914649

V. Capr. Spiel My Hero, Ninja, Thund. Blade, Resc. Miss, Ghosthouse, Bankpan Gal Force 200, je 30 DM, Tel. 06188/11530, Zimmer, Clarachhof 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Im Halbesungen-Sega-Master-System mit Light Phaser u. 3D-Brille, sowie 18 Spielen zum wahren Preis zu verkaufen, Tel. 04321/528444

Verk. Sega-Master + 2 Controlpads + Rapid-Fire + 3 Spiele (Captain Silver Ghosthouse, Rampage, Tennis Ace) für 450 DM, ab 17:00 Uhr, Peter Klein, Tel. 0454/7567

Verschenke SMS + 3 Joypads + 15 Top-Module (das Beste vom Besten z.B. Alteste Wonderboy 1 + 2, 3 usw., NP 1700 DM) für schlappe 50 DM, Tel. 0621/22097, Adam

Suche die Spiele Quartet, Choplifter, Zillion und Black Belt, zahle bis 40 DM pro Game, Tel. 04048/1220372 (Johes)

Suche Sega-Master! Biete 4 Nintendo-Spiele: Zelda II, Top Gun, Castlevania u. Wizard and Warriors, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Suche Module für Sega, Sega-Mega-Drive, Nintendo und PC-Engine: Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/841670, ab 20:00 Uhr



## Private Kleinanzeigen

USA Software + Hardware zu verkaufen! Lie-  
se verlangen für alle Systeme VGE, c.k. Ma-  
cintosh, 123-33 rd. av. Apt. 302, New Gar-  
dens, New York 11415, U.S.A.

Verk. Sega-Master + 9 Spiele (Phantasy Star,  
Wonderboy II + III) für 349 DM oder tausche  
gegen C-64 + Floppy 1541, Tel. 08171/7628  
Matthias

Verk. Sega-Master + 2 Joysticks + Rapid  
Uhrfahre + 37 Module, z.B. Phantasy Star +  
Wonderboy II + III + Covelius, für 1500,- DM.  
Tel. 02842/2089, von 17.00 bis 22.00 Uhr pers.

Verkaufe Sega-Master-System + Lightshaver  
+ 6 Spiele (Gowalla, Gangster Town usw.)  
für nur 400 DM (Verhandlung möglich). Oliver  
Tel. 0511969353

● ● ● Achtung zu verkaufen! ● ● ●  
Sega-Master-System + Joystick + Spiel,  
Spezialanfertigung Tel. 08291/289 (19.00-  
21.00) Preis VS

Verkaufe Sega-Master mit 22 Spielen (Wonder-  
boy II + III + Phantasy Star usw.) und noch  
mehr Adventure und Sportgames! VB 700,-  
ab 19.00, Tel. 0221/591500

Sega 2101 r. habe Alan S. Lord of S., Altered B.,  
Ghobd., Devil A., Casino G., D. Duz, Zuchel  
Atl. Fantasy Star, Miracle W., CH-Tel. 041/  
221975

Verk. Sega-Master + 15 Spiele + 12 Module für  
200 DM Joystickabteile je 25 DM die Spiele für  
je 40 DM. Steine, erst ab 14 Uhr Tel. 089/  
3102391

Suche für Sega-Master das Spiel Golden Axe  
und Phantasy Star, zahle bis 60 DM, gleich an-  
hand. Tel. 06063/7369 (Marco)

Verk. NES + SMS + 22 bzw. 13 Module (30-70  
DM) wegen Systemwechsel. Preis (inkl.) 1300  
VB, Tel. 06431/3596, Kolpingstr. 1, 6250 Lud-  
wigsh. nach -ingmar - frag

Tausche Spiele für Sega-Master, habe Wonder-  
boy II, Shinobi, Alex Kidd I u. u. anders, Tel.  
021/350115

Kaufe und verkaufe Sega-Master und Sega-  
Mega Drive Module und Konsolen, kaufe auch  
Neo Geo, K. Rosenhahn, Fischelner Str. 4,  
41556 Wlich I, Tel. 0215/440096

Verkaufe Sega-Master-Spiele Spy vs Spy  
(35,-), Wonderboy I, The Ninja, Zillion (je  
50,-), Specmaster (fast neu 60,-), Ralf Ka-  
pries, Wessensstr. 11, 54550 Neuwied 23

Verkaufe Sega-Module wie z.B. Y. Alex Kidd  
III Wonderboy III u.v. u. r. unter Tel. 0815/  
6994 an und fragst nach Sega

Stop! verkaufe Sega-Master-System mit 5  
Spielen (Shinobi, Out Run, Kick, Hang on,  
F-16 Fighter) komplett mit Joystick, Adapter  
usw., 1A-Zustand für 380 DM, Tel. 0257/44897

## ATARI ST

Biete folgende Spiele für je 20,- DM. Maxwell,  
Tanglewood, Jinxer, Tass Times, Midwinter  
(40,-), Pirates (35,-), Larry III (30,-), Tel.  
02103/51621, abends

Verk. Originale Blasteroids, Carrier Com-  
mand, Hostages, Arball, Jagd a. r. Oktober,  
Frostbyte Xenon II je 19 DM, auch Tausch +  
Ankauf! Tel. 0647/41899

F19 Stealth Fighter 35 DM, Gunship 25 DM, Ty-  
phoon 10 DM, Starfighter II, Roadblaster, Bug-  
gy Boy je 20 DM, Tel. 0934/24815

Suche dring. Futter für ST (z.B. Gunship, SDI-  
oder verpackt), UMS 40 DM, Falcon 50 DM,  
Lorelei, A. Frey, Barbarstr. 21, 5200 Siegb.  
(Metacomp AS?)

Verkaufe ST-Games: Rings of M. 40,- Cham-  
bers of Shaolin 40,- Xenomorph 40,- Run G.  
35,- Hard Drivin 30,- Rock n Roll 30,-  
u. a. Harald Meyn, Tel. 0474/72722

Hilfe! Habe aus Versehen Disk 2 von Ultima V  
gelöscht. Wer kann sie mir kopieren? Tel.  
040/5512553 (Tobias)

Verkaufe De Re Atari, Mein Atari Computer,  
Das große Spielbuch 1 + 2, Computers 3rd  
Box of Atari, Computer's 2nd B. of Graphics,  
Tel. 0681/9627

Achtung! Verkauf ST-Floppy SF354 90 DM  
(orig. verpackt), UMS 40 DM, Falcon 50 DM,  
Clever + Smart 15 DM, alles Original, Gta-  
Basic 30 Buch (inkl. Disk), Tel. 0511/57450

Verkaufe oder tausche Games! Besitze Ark-  
noid II Tetris, Sphairon Xenon II u. v. Liste  
anfordern bei: Kuen Christian, A-6574 Pettnau  
A/4, 193

## Private Kleinanzeigen

Suche zuverlässiges Tauschpartner für ST-  
Public Domain Sendet Listen oder ruft an M.  
Meierbroten, Südweg 95, 4830 Gütersloh  
Tel. 05241/51091

Suche ST-Tauschpartner! 400 Disks täglich  
neue Games! 100% Antwort! Sendet Liste an  
M. Meierbroten, Südweg 95, 4830 Gütersloh,  
Tel. 05241/51091

Tausche 3 Games Karate Kid 2 Arena u.  
20.000 Meilen u. 2 Meere gegen 1 w. Maniac  
M. oder TV-Sports Disk, nur Originale, Tel.  
089/79540, Minn

Suche PD-Soft für Atari ST jeder Art, beson-  
ders Grafik, + Sound-Disk, Listen an Frank  
Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10  
Tel. 091/233333

Verkaufe meine Originalsoft! Habe Kick off 2,  
Police Quest 2, Blood Money, Speedball u. a.  
Ruft zwischen 15 u. 20 Uhr an bei Tel. 02401/  
3539, bis dann!

Carrier Command, Dragons of Flame, je 35  
DM, Tel. 0413/93373

Wir verkaufen orig. ST-Spiele wie z.B. Kick off  
1 + 2, Indy 3 Adv. + 3, ca. weite Sp. zu gün-  
stigen Preisen, alles 100% o.k., Tel. 07431/  
62832 Thorsten

Suche original Rollenspiele oder Adventures  
(vor allem infocom!) Thomas Ritter, Rohlstein  
6A, 8130 Frohnleiten, Tel. 03128/2084

STI Suche Originale R-Type, X-Out, Turrican  
Schweinert an H. Heidrich, Kötzchenbröder  
Str. 163, 009-8122 Radebeul, PS: Bleiche 30  
DM/Game - thank!

VAT, 2000 + Boring, Disk, Feik, Nightcrawler,  
Starjockey, ziss, 50 DM, Tel. 081/861830, Zim-  
mer, Clarahofweg 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Verkaufe Originale, z.B. Indiana Jones, Popu-  
lar, Dungeon Master u.v. für 30 DM pro  
Stück, Tel. 0631/3532 Florian Herfurth, Rot-  
tuchstr. 48, 8960 Kempten

Suche: Pirates + Larry 1 + 2 + 3, tausche  
oder verk. Populous Indy Adv. + 3, Patrick Stal-  
gemann, Tel. 0413/343553

Atari Video Computer System! Suche alte +  
neue Spiele für die alte Konsol! Michatens  
5,- DM/Rufan unter Tel. 0202/300279 Andre  
Mondri Wuppertal 1

Verkaufe Bloodwings mit Pfanne + Lösung 45  
DM, Klax Day Phario, Old Impenium je 40 DM,  
Hollywood Poker pro, Phantasia 3 je 30 DM,  
Tel. 089/3312154 (Thomas)

Verkaufe Maniac Mansion mit L. + P. 45 DM,  
Grand Monster Slam, H. Polar pro North and  
South, Rock n Roll, Hostages je 30 DM, Tel.  
069/3145609 (Christian)

Verk. orig. Dark cav. 35, Formula One 30,  
Gauntlet 2, 35, Indiana Jones 25, Kick off 30,  
Phantasia 40, 30, RVF 40, Star Fip 30, Tel.  
0531/336833 Hoger

Verkaufe Atari 1040 ST-Set mit SM 124, Philips  
CM8802, Coloman, Star LC10, Drucker, Zube-  
hoer, Joystick, 1800,- DM/VHB, Tel. 07251/  
85988, Bonn, ab 19 h

ST - Verk. orig. Virus, Hostages, Star Trek,  
Purple Saturn Day, Cosmic Pirate, Terrorpods  
u. a. suchtenaue Disks Librarians, Tel. 091/23/  
4259

Verkaufe 520 ST + Floppy SF 314 + SM 124  
+ viel Zubehör + orig. D. Master P. Panther  
Leather, Codexes, evtl. einzeln, Preis VB, Tel.  
07581/62838, Christian

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, dass das Angebot, der Verkauf oder die  
Verbreitung von Urheberrechtlich geschützter Software nur für Originallprogramme  
erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von „Raubkopien“ verstößt gegen  
das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Ver-  
stoßen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Daten-  
trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalversperrt. Mit  
dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko  
einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software  
weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für  
ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen  
lassen, dass Raubkopien angeboten werden.

## Private Kleinanzeigen

Originale — suche Ultima 5, biete Midwinter,  
verk. o. Tausch. Powerdrome Rock'n Roll R-  
Type Tobin Be Challenge Zynaps Thunder  
Blade Tel. 0221/5601897

Suche Full Metal Planet, tausch orig. Starfighter  
1 Dungeon Master Kick off Uninvited Pirates  
oder verk. Tel. 0251/218389, Frank

Suche für Atari ST +1040: Originale „Star  
Trek“, „Super Hang On“, „Predator“, zahle  
pro Spiel 60 DM. Angebote an Klaus Lang, Tan-  
nachweg 6, 8972 Stonthofen

Tausche Atari 520 ST mit 1 MB + SF 354 +  
NEC FD 1036 a und Zubehör-Disketten gegen  
Neo Geo Konsolle + Zubehör, muß 100% o.k.  
sein, an Wilfried, Tel. 0212/33530

Hilf! Suche dringend North u. South, Tel.  
0761/75299, nach 18.00 Uhr, Fion

Suche Briefpartner zum Erfahrung- und Soft-  
waretausch für ST und oder XLIVE 100%,  
Antwort: Halger Janz, Blockmaching 31  
DDR-2050 Rostock 27

Originalsoftware günstig zu verkaufen! Best-  
zustand! Gralislade anfordern Ralf Wirth,  
Widtauweg 60 7050 Waiblingen, Info Tel.  
0715/123215

Wer kann mir sagen, wie man einen Atari  
1027 Drucker an einem Atari ST betreibt, Ralf  
Becker, Weinstr. 12, 7057 Winnenden 10

ST — Suche Larry 3 und Phantasia 3, suche  
Tauschpartner (Liste) Schreib an Matthias Kö-  
nig, Straße zum Niedermoor 6, 3257 Springe 1,  
Tel. 05041/5707

Suche Tauschpartner: speziell für Atari 1040  
STE, Listen an Wolfgang Petersen, Ludwigstr.  
7 7475 Hossingen, auch Einsteiger willkommen  
bei Tel. 07436/1391

STI STI Suche Tauschpartner für ST, Ruf an  
unter Tel. 07436/1213 (Michael veranlagt) oder  
Listen an Michael Sauter, Amelsweg 5, 7475  
Hossingen 1

Verk. Populous, Xenon 2, Great Courts,  
Football, Man., Telp. SM 124, Zeichnungen, Pre-  
se VB, Tel. 0273/391325 (Nils), suche PC-Kon-  
tak!e

ST-Orig. Carr Comm (25), Star Trek (25), Su-  
per W. B. III (25), Jeanne D'Arc (25), Asten  
(10), Time (20), Tass Time (10), Rel. im Wind  
(10), Tel. 0231/511673

Verk. I. Alan ST Zak McKracken DM 45,-, Xe-  
non 1 + Archipelagos, je DM 25,-, Tel. 069/  
6114254, Müller, Kellenweg 8, 8025 Unter-  
schling

Suche Software für Atari ST, Liste an Alexander  
Fischer, Aquamarstr. 6, 6586 Idar-Oberstein

Larry 1 20 DM, Midwinter 40 DM, Carrier Com-  
mand 30 DM, 32-Spur-Sequencer 70 DM,  
Christian Hahn, Friedhofsallee 22, 2400 Lü-  
beck 1

Verk. Dungeon Master 30 DM oder tausche  
gegen Dragonlight od. Ultima 4 nur Originale!  
Tel. 040/5512553 (Tobias), ab 19 Uhr

Verkaufe Atari 520 ST + Floppy SF 314 + Mou-  
se + ST Intern + 8 Spiele + Zeitungen, Preis  
650 VB, 100% o.k., S. Dittus, Rheingoldstr. 22,  
4240 Emmrich, Tel. 02822/45682

Verkaufe orig. F16-Falch mit deutschem  
Handbuch für 60 DM, Tel. 0851/43111 (ab 20  
Uhr)

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300  
DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Suche billig Games (nur Originale) suche au-  
ßerdem günstige Speichererweiterung Jan  
Seinlow, Fuhlsbüttel Str. 586, 2000 Hamburg  
63

Suche PD-Tauschpartner! Suche auch gute  
Spiele! 100% Antw. Oliver Tammings, Gräfen-  
berger Allee 243, 4000 Düsseldorf, bitte nur  
schreiben!

Verkaufe orig. Atari-Trio-Disk für 15 DM, Tel.  
0715/301717 Jochen

Suche Tauschpartner für ST, habe selber viel  
Anwender-Software und Spiele, Lukas Maas,  
Quenweg 9 A, 2090 Wismar/Lühe, Tel. 0417/  
3388

Superhitler! SF 314 (1A-Zustand) weg Sy-  
stemwechsel zu verk., Preis inkl. 10 Disks nur  
150 DM, Tel. 0823/43300, M. Kärcher, Exma-  
ner 24, 8905 Merano

Verkaufe meine Atari-Software, viele Games  
also very latest, all Original, schreib für  
eine Liste an Peter, PO Box 6170, NL-3301 CD  
Dordrecht, Holland

Schweiz + ST — Tausche, kaufe o. verkaufe  
neu + alte ST-Soft habe ca. 200 Games,  
sende die Listen an Vinzenz Keller, Risch-  
weg 28 b, 4123 Allschwil

Verk. Pirates (45), North & S. (40), Midw. (45),  
Elite (45), Gauntl. 2 (30), Sentinel (30), No &  
Sou. (40), Foot-M2 (20), RVF (40), Tausche  
auch, Tel. 0511/8326291, Masud

Tausche laufend die neuesten Demos und  
Source! Call fast! Tel. 02262/375, Thorsten

Verkaufe Originale, z.B. Rock'n Roll (30),  
Tanglewood (40), Laserchase (20), Presi-  
dents (25) u. a., Tel. 05139/3207 (Rene)

Atari-ST Verkaufs-Original-Special + Presi-  
dents m. + R-Type zus. für 50 DM, einzeln je  
20 DM, Jörn Philipp, Tel. 07473/5213

Suche Tauschpartner für Demos + Source  
Text (68000), Contact Matthias Böck, Ha-  
berstr. 15, 4200 Oberhausen 11, (Tel. 0208/  
617542, Beye)

Suche orig. Xenon II mit Verp. Tel. 0536/42773

Kaufe verkaufe oder tausche Originalspie-  
le, gebe Cybernoid 2, World Dreams Xenomorph  
Ultima 5, New Zealand Story u.v.m., ab  
Tel. 021/355297

CHI Verk. Garmen The Movie (50 Fr.), Atari (30  
Fr.), Maniac Mansion (40 Fr.), Boulder Dash +  
Construction Kit (30 Fr.), Schweiz, CH-Tel.

Kaufe + verkaufe Originale für den Atari ST,  
Suche auch die Lösung zu Future Wars, Ruf  
doch mal an unter CH-Tel. 0618/241804 BL  
(Michel)

Suche Original von Rings of Medusa und Cha-  
os Strikes back (bis 40,- DM) Außerdem ST-  
spezifische Programme! Tel. 02208/3207  
(Jens)

1040 STF + SH 125 + Maus + HF-Mod  
900,- DM, mit NEC P2200 für 1500,- DM, Tel.  
02173/81820

Verk. Populous, Rock'n Roll, Micropos-  
e-Soccer, Asterix-Operation Hinkelstein je 30  
DM, Larry II 40 DM, Loom, kipi ab 45 DM, Tel.  
0618/1100000

Suche 100% ganzes ST-Spiel-Disk von War mit  
Anleitung, Angebot zwischen 1800 und 2000  
Uhr, Tel. 07221/7148

Suche Spiele für Atari ST, tausche, kaufe oder  
verkaufe original Software, Bernd Wedemeyer,  
Pappegweg 5, 7597 Rheinau 5, Tel. 07844/1839

Tausche Originale: Sim City, Rings of Medusa  
und World Dream gegen Pirates, Dungeon  
Mas, Dragonlight oder Indiana J. Adventure,  
Tel. 0223/73458

\*\*\* ST-Freelife \*\*\*  
Suche ST-Freelife nur aus Flensburg! Bitte  
schreiben an: ST-Shop, Borsenwaldstr. 41, in 7016  
Geflingen (Germany)

Fight Sim, F-16 Combat, etc. Liste anfordern  
W. Werner, Erberichstr. 20, 5100 Aach-  
en, Tel. 02415/20189

Suche Operation Wolf oder ähnliches, Thun-  
derblitz, Arturber, M. Dörner, Gebebrater  
68, 8520 Erding, Tel. 0931/29993

\*\*\* Bitte meldet Euch! \*\*\*  
Verkaufe orig. Griffin Man., Clever u. Smart je  
15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Fortsetzung siehe  
Seite 162





Geldsorgen? Kein Problem, dank Euroscheck. (Amiga)



Locht mal bei einem selbstgebestellten Golfplatz ein (MS-DOS/VGA)

## YUPPIES RACHE

## Invest

In Starbytes neuer Simulation "Invest" darf der geneigte Direktorensohn alle gemeinen Kniffe des Wirtschaftslebens ausprobieren. Mit läppischen 5 Milliochen in der Krokodilleder-Brieftasche macht sich der Jung-Börsianer auf, seine Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig das Leben schwer machen. Zur Wahl stehen sechs Industriezweige, die es finanziell abzuräumen gilt. Um Finanzmagnat zu werden, muß man entweder in ein oder zwei Bereichen Monopolist werden

oder einen vorher einstellbaren Kapitalbetrag erreichen. Eine Fehlpfandung und der Gerichtsvollzieher steht vor der Tür. In solchen Fällen hilft nur noch ein Notverkauf von Aktien oder ein Bankkredit mit immens hohen Zinsen. Wie es sich für einen richtigen Finanzhai gehört, ist auch der Einsatz von Saboteuren und Spionen gestattet. Alle Aktionen werden bei "Invest" über eine Menüleiste angeklickt. Jeweils nach einem Monat Spielzeit rechnet der Computer die neuesten Verlust- und Gewinnbilanz aus. **vw**

So ein Wirtschaftswunder ist nicht von heute auf morgen zu schaffen. Deshalb braucht es wohl auch einige Zeit, bis "Invest" einigermaßen auf Touren kommt. Zuvor ist jedenfalls ausgiebiges Maus-klicken angesagt.

Außerdem stört mich die unübersehbare Ähnlichkeit mit "Oil Imperium". Ein blischen



weniger auffällig hätte es schon sein dürfen. Spieler, die sich auf eine Karriere in der deutschen Wirtschaft vorbereiten und ihre Kumpel mal so richtig über den Tisch ziehen wollen, dürften an "Invest" Gefallen finden. Fans

von Wirtschaftssimulationen kommen jedenfalls voll auf Ihre Kosten

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Starbyte, Zirkapreis: 75 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA 60%**

Grafik: 41% Sound: 32%  
Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

## UNVERDROSSEN AUFGELOSSEN

## Jack Nicklaus II

Die zweite Golf-Simulation mit dem Konterfei des Profis Jack Nicklaus ist jetzt erschienen. Gegenüber dem Vorgänger bietet "Unlimited Golf & Course Design" zwei wesentliche Neuerungen. Zum einen nutzt die MS-DOS-Version neben Hercules-, CGA- und EGA- auch VGA-Karten aus, zum anderen kam ein neuer Programmteil hinzu: der Golfplatz-Editor. Mit ihm könnt Ihr die bestehenden Kurse verändern und ganz neue Plätze anlegen. Die Bedienung ist sehr einfach und von der Hintergrundgrafik bis zur Baumfar-

be läßt sich jedes erdenkliche Detail verändern. Außerdem ist das Programm kompatibel zu allen Kursdisketten, die bislang für Jack Nicklaus Golf erschienen sind.

Das eigentliche Golfspiel blieb nahezu unverändert. In gewohnter Manier schlägt Ihr Euch von 3D-Grafik umgeben zum Grün vor. Schlagstärke und Effekt werden durch das Drücken der Leertaste im rechten Moment bestimmt. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten, von denen der Computer auf Wunsch beliebig viele übernimmt. **hl**

Wenn der sehr schöne Editor nicht wäre, hatte dieses Programm kaum eine Daseinsberechtigung, denn der Spielablauf ist mit dem ersten Jack Nicklaus-Golf quasi identisch. Die Grafik ist etwas schneller, auf XTs aber immer noch zu langsam. Entweder hat man einen AT oder sehr viel Geduld. Wer das Vorgän-



gerprogramm schon besitzt, sollte sich gut überlegen, ob er hierfür noch mal einen Hunderter ausgeben will. Objektiv gesehen ein ordentliches Sportspiel, aber mit dem Makel des wenig einfallsreichen Aufgusses behaftet. Kauft lieber "PGA Tour Golf", das hat zwar keinen Editor, ist aber schneller und spaßiger

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Accolade, Zirkapreis: 100 Mark

**MS-DOS**

Grafik: 73% Sound: 12%  
Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



# NORTHSEA INFERNO

## «NORTHSEA INFERNO

Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 44,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95

# U.S.S. JOHN YOUNG

## U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995.

zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und

Special  
Edition

AMIGA, Atari ST 59,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

# KIND OF MAGIC 2

## Kind of Magic 2

Die Super-Spielsammlung mit vier Spitzengames  
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen  
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fingerschmerzen  
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.  
NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

NEU

NEU

AMIGA  
JOKER  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## «THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

MAGIC BYTES



Einfach irre  
diese Preise!

Alle  
Preisangaben  
in DM

## DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzennäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kämpfe der Giganten um ein geldknappes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit ausgetauscht werden



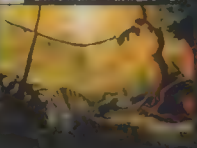
Dinowars AMIGA

Kind of Magic 2  
(Z.B. Nightdown) AMIGA

The Second World  
AMIGA

North Sea Inferno  
AMIGA

U.S.S. John Young  
AMIGA



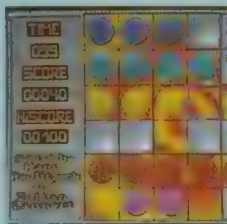


## KLOTZ-KRAMPE

## Krymini

Na ja...

Im Brettspiel Solitär geht's darum, Spielsteine zu dezimieren; in der Computervariante "Krymini" dagegen, daß man alle Spielsteine einmal bewegt. Das wäre einfach, würde nicht der Stein, sobald man ihn gesetzt hat, in ein Hindernis verwandelt auf das nichts mehr gesetzt werden kann. Außerdem ziehen manche Steine ein, zwei, drei oder vier Felder weit, so daß man verschachtelt denken muß, um den Level zu beenden. Krymini ist nett, etwas banal; länger als eine halbe Stunde verbringt man ungern davor. Außerdem merkt das Programm nicht, wenn man sich in ein Patt manövriert hat (steht KI für "Künstliche Intelligenz"? - eher "kei



Zwei links, zwei rechts, jedes Strickmuster ist recht (Amiga)

ne Intelligenz"), so daß man warten muß bis das Zeitlimit ganz verstrichen ist - pfui!

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Magic Soft, Zirkra-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 24%

Grafik: 18% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## LAHME ENTE

## Flight of the Intruder

Gehst so

Die Absicht ist loblich: das Resultat eine Entlassung. Bei einem XT-Rechners mit CGA-Graphik, der aber auf einen Flug mit vier Maschinen abzielt. Sorgt die fantatische Action für zitternde Hände und Schweißausbrüche, so kann die Grafik jedoch leider nicht überzeugen. Das einstmals flinke Maschinen bewegt sich in Zeitlupe über den Bildschirm. Um bei der CGA-Graphik ei



Die Bleiente im Anflug (MS-DOS/CGA)

nen Feind zu erkennen, braucht man eine Lupe. Spielbar aber deutlich zu langsam.

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirkra-Preis: 120 Mark

MS-DOS 42%

Grafik: 29% Sound: 22%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

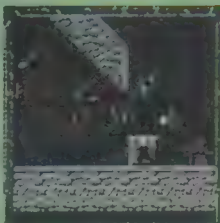
## JUBEL!

## Pool of Radiance

Super!

LEISERDERS  
RENTLILANKELEGT

Schwerter werden gescharft, Zauberstäbe abgestaubt und Rüstungen poliert. Was kaum noch jemand zu hoffen wagte, ist endlich eingetreten: "Pool of Radiance" für den Amiga ist da. Das erste Computerrollenspiel aus der AD&D-Reihe gehört auch nach zwei langen Wartezeiten immer noch zum Besten, was Euch auf dem Computer passieren kann. Bevor Ihr die malerische Halenstadt Phlan von allem Monsterungeziefer gesäubert habt, wird Euch Hören und Sehen vergötzen. Grafik und Sound wurden



Da lacht der Diskettenschacht: Pool of Radiance ist da (Amiga)

für den Amiga nämlich noch einmal tüchtig aufgebohrt. Ein Rollenspiel der Spitzenklasse.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller:SSI, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS 84%

Grafik: 70% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA 85%

Grafik: 77% Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer

C 64 82%

Grafik: 69% Sound: 40%

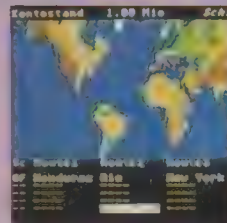
Schwierigkeit: schwer

## SCHIFF AHOI!

## Reederei

Na ja...

Aus ist es mit der Seefahrtsromantik, mit wilden Seebären und stürmischen Kap Horn-Umsegelungen. Heute zählen nur noch eskaltes wirtschaftliches Kalkül und mangengeschwürrichtige Managerfähigkeiten. Bei "Reederei" können bis zu vier Spieler ihre Tanker- und Frachterflotten auf die Meere schicken. Dabei muß man ständig die Weltmarktpreise für bestimmte Rohstoffe im Auge behalten, andernfalls fährt man schnell Mißse mit seinen Schiffen ein. Hat man genug Kapital angehäuft, kann man neue Schiffe bauen oder ersteigern. Wer in fröhlicher Runde seine Freunde in den Ruin treiben möchte, wird an "Reederei" seinen Spaß ha-



In meiner Badewanne bin ich Kapitän (Atari ST)

ben. Für Simulations-Experten ist "Reederei" eine lahme Nummer, die zum Frühstück verspeist wird.

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Art Edition, Zirkra-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST 34%

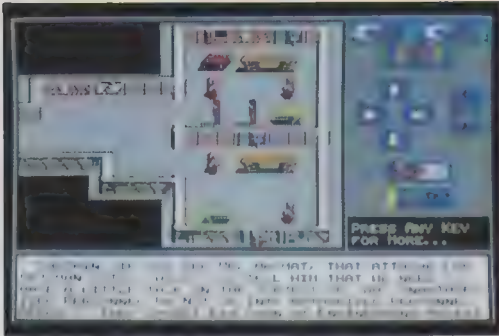
Grafik: 24% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant





Minimal-Grafik: Sind wir etwa im falschen Jahrtausend? (Amiga)

## WELTRAUMPLAUDEREI

# Universe 3

Der dritte Teil von Omnitrends Kult-Serie "Universe". In den ersten beiden Teilen mußten wir auf die Suche nach außerirdischen Artefakten gehen. Im neuen Spiel haben wir einen Karriereprung gemacht und sind in den diplomatischen Dienst aufgestiegen. Im Auftrag unserer Regierung sollen wir erste Kontakte mit einem weit entfernten Sonnensystem aufnehmen. Natürlich will die feindliche Seite das verhindern und schleust einen schlimmen Saboteur an Bord unseres Raumschiffs. Wie die beiden Vorgänger bietet

auch "Universe 3" eine Mischung aus Text- und Action-Adventure. Ihr steuert Eure Spielfigur mit Maus oder Tastatur durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Gänge des Raumschiffs. Soll der Astronaut eine Aktion ausführen oder einen Gegenstand benutzen, muß man über Menüs ein bestimmtes Kommando aufrufen. Im wesentlichen spielt die Handlung von "Universe 3" aber auf einem Textfenster. Hier werden alle Räume detailliert beschrieben, und man kann Konversation mit den anderen Figuren machen. **vw**

In welcher gottverlassenen Ecke der Milchstraße hat man bloß dieses Adventure ausgegraben? Kult hin oder her, das Spielprinzip von "Universe 3" hat sichtlich schon einige Lichtjahre auf dem Buckel. Was da an grafischen Dunkelwolken geboten wird, ist einfach zuviel für jeden braven Amiga-Disketten-

Geht so



schacht. Die spartanische Benutzerführung ist so komfortabel wie ein Fahrrad ohne Sattel. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß die Geschichte selber nicht schlecht ist. Wer nicht vor technischer

Schlichtheit zurückschreckt, bekommt prima Science-fiction-Flair geboten

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Impressions, Zirk-Preis: 85 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**54%**

Grafik: 15% Sound: 10%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

# BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß die Firma **BONICO** Vertriebs und Investitions GmbH ab 24. September 1990 eine neue Adresse hat:

**Am Südpark 12**

**6092 Kelsterbach**

**Tel. Service-Line 06107/76067...**

...daß wir die neuen, größeren Räume nutzen werden für noch besseren Service, schnellere Auslieferung, größere Flexibilität und und und...

...daß die Qualität unserer Computerspiele auch weiterhin Ihren hohen Erwartungen entspricht und wir den Standard halten werden – alle **BONICO**-Computerspiele werden mit deutscher Anleitung angeboten.

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!





## F19 Stealth Fighter

Auf dem Amiga macht die Flugsimulation "F19 Stealth Fighter" eine gute Figur, auch wenn das Prinzip "Take off, Bombe werfen, Landen" auf Dauer etwas langweilt. Die Umsetzung ist weitgehend identisch mit der Atari ST-Version: Die Grafik ist flott und weitgehend ruckfrei, dafür sind die Sounds etwas dürrig. Wer eine solide Flugsimulation sucht, wird gut bedient; mir macht "LHX Attack Chopper" allerdings eine ganze Ecke mehr Spaß. *al*

Genre: Simulation  
Hersteller: Microprose  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 72%**

Grafik: 78% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar



## Quatbol

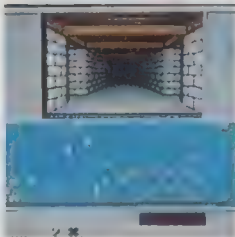
Nach "Tilt" erscheint mit "Quatbol" eine neue Variante zum Thema "Kleine Kugel, schiefe Ebene". Verschiedene Aufgaben ("Über alle Punkte fahren" oder "Kugel ins Loch schieben") dürfen gelöst werden. Leider läßt sich Quatbol weder mit der Maus noch mit dem Joystick oder Tastatur vollständig steuern. Der Ball eiert derart übers Feld, daß man vor Wut in den Joystick beißen möchte. Da hilft auch der Vier-Spieler-Modus nichts. Eine nicht sonderlich überzeugende Geschicklichkeitsprüfung. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Art Edition  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA 34%**

Grafik: 22% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar



## Future Classics

Die lockerleichte Spielesammlung "Future Classics" in der Amiga-Version: Spaß und Kurzweil mit fünf netten Simpelspielen. Ihr könnt entweder gegen einen Computergegner antreten oder einen Freund von der Platte putzen. Bei Panzerduellen, Labyrinthspielen und einem Knobelspiel à la Block Out kommt bestimmt keine Langeweile auf. Das Richtige für ein nettes und lockeres Spielchen zwischendurch. Alle Highscores werden getrennt gespeichert. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Zoo  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA 62%**

Grafik: 46% Sound: 47%

POWER-WERTUNG: 62%



## Their finest Hour: Battle of Britain

Lange genug hat es ja gedauert, aber nun dürfen auch Atari ST-Besitzer mit der Lucasfilm Games-Simulation "Their finest Hour: Battle of Britain" in die Luft steigen. Leider ist das Fluggefühl auf ST nicht mehr ganz so gut wie damals auf dem PC. Die Grafik ist recht langsam und der Soundchip des Ataris röhrt nur noch vor sich hin. Wer alle Details weglendet, kann noch anständig fliegen, ansonsten ruckt es zu sehr. *mh*

Genre: Simulation  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 77%**

Grafik: 65% Sound: 54%

POWER-WERTUNG: 77%



## Tip Trick

Dieser "Pipe Mania"-Klon kann weder spielerisch noch technisch überzeugen. Was da an Grafik auf dem Amiga geboten wird, ist eine Frechheit.

Selbst der alte C 64 leistete da schon besseres. Insgesamt stehen 60 Levels zur Auswahl. Entweder kann man allein gegen den Computer spielen oder sich zu zweit langweilen. Ein weiteres Spiel, das man getrost im Regal stehen lassen kann. Bei der heutigen Flut an guten Denkspielen, muß man wirklich nicht auf so ein Mager-Programm ausweichen. *vw*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Magic Soft  
Zirka-Preis: 60 Mark

**AMIGA 38%**

Grafik: 29% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



## Legend of Faerghail

Was ist nur mit den Elfen los? Haben sie sich an das Böse verkauft? Ganz Faerghail ist ratlos. Nur ihr könnt Rettung bringen. Auch in der Atari ST-Version müßt ihr Eure sechs Helden sicher durch alle Rollenspielfahren steuern. Dungeons erkunden, Rätsel lösen und Monster vertrimmen — Alles, was das Herz eines Rollenspielers begehrt. Legend of Faerghail ist ein feines Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale" Reihe. *vw*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Reline  
Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST 66%**

Grafik: 55% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 66%



## Slabs

Obwohl mit drei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi und einem Leveleditor ausgestattet, ist Magic Softs "Slabs" nicht mehr als ein extrem müder Verschnitt des C 64-Klassikers "Boulder". Ein Amiga-Bällchen hüpf von oben gesehen, begleitet von zwei oder drei Soundeffekten, durch 50 Spielfelder einfallstoser Grafik, wobei es gilt, einen durch Kacheln ausgelegten Weg nicht zu verlassen. Für ein Spiel dieser (unteren) Komplexitätsstufe läßt das Regelwerk erstaunlich viele Punkte ungeklärt. *wi*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: United Software  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA 16%**

Grafik: 17% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



## Harley-Davidson

Spannend wie ein Kolbenfresser. Auch auf der Atari ST-Version kommt die Harley nicht ins Rollen. Immerhin hat man die Schauergrafik der PC-Version durch eine ansprechende Grafik ergänzt und den Sound etwas aufgedreht. Das Spielprinzip bleibt leider dasselbe: Ausrüstung kaufen, Geschicklichkeitstests bestehen und über lange, lange, lange Straßen fahren. Wer nicht schon bei der dritten Etappe eingeschlagen ist, wird auch beim Rest des spielerischen Total-schadens nicht froh. *al*

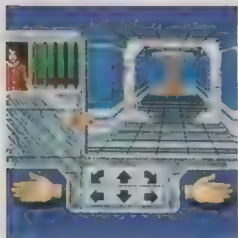
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 80 Mark

**ATARI ST 32%**

Grafik: 45% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel





## Xenomorph

Das komplett deutsche Action-Adventure "Xenomorph" hat nun seinen Weg auch zum Atari ST gefunden. Bahnt Euren Weg durch 16 3D-Levels einer verlassenen Minenkolonie, sammelt Laser und Granaten auf, legt Euch mit schleimigen Aliens an und versucht wieder heil zu entkommen. Die Grafik entspricht der Amiga- und MS-DOS-Fassung. Wer allerdings nur ein Disketten-Laufwerk sein eigen nennt, kann sich freuen: drei Disketten warten auf den Spieler. *mh*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Pandora  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 74%**

Grafik: 73% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht



## Back to the Future II

"Zurück in die Zukunft!" zischen Marty McFly und Doc Brown, um ein Zeitparadoxon der Superschwerkzeugklasse zu verhindern. Das Spiel zum Film beschert Euren PC einen etwas wirren Action/Denkspiel-Mischmasch, der mit Hercules, CGA-, EGA- und VGA-Grafikarten läuft. Die Actionsequenzen spielen sich schauerhaft, denn das Scrolling ruckt unappetitlich vor sich hin. Da auch beim Spieldesign nicht gerade mit Kreativität geklotzt wurde, ist diese Umsetzung ein Programm ohne Zukunft! *hl*

Genre: Action  
Hersteller: Imageworks  
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**MS-DOS 35%**

Grafik: 33% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



## Legend of Faerghail

Und weiter geht das Rollenspielereben auf MS-DOS-PCs: Im Vergleich zu den anderen Versionen hat sich nichts verändert. In guter "Bard's Tale"-Manier marschiert Ihr durch Länder und muffige Keller und metzelt Monster, was das Zeug hält. "Legend of Faerghail" ist komplett in Deutsch und besonders für Einsteiger geeignet. Für alle, die einen leichten Einstieg in die Rollenspielwelten suchen. *vw*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Reline  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 66%**

Grafik: 55% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 66%



## Back to the Future II

Fünf abwechslungsreiche Levels (zweimal Gröbel, dreimal Action) vereint das Spiel zum Film "Zurück in die Zukunft II". Der Spielablauf erweist sich auf dem C 64 weitgehend zur in der letzten Ausgabe getesteten ST-Version kompatibel. So richtig vom Hocker reißen die Skateboard-Kurven des Marty-McFly-Spirites nicht, aber diese Adaption spielt sich immerhin etwas besser als das 16-Bit-Vorbild. Die Grafik ist recht ansehnlich eine Filmumsetzung, mit der man leben kann. *hl*

Genre: Action  
Hersteller: Imageworks  
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**C64 48%**

Grafik: 68% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

# BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONICO-NEWS

### Wußten Sie,

...wie spannend und schnell ein 3D-Spiel sein kann? Erfahren Sie es mit **"BATTLE COMMAND"**, dem ultimativen 3D-Erlebnis, das auch Sie in seinen Bann ziehen wird, natürlich mit deutscher Anleitung.

...was es heißt, aus einer Geisterstadt zu fliehen? Haben Sie den Mut, in **"LORDS OF DOOM"** Zombies, Werwölfen und anderen Kreaturen zu begegnen? Spannung, Grusel... und all das mit deutscher Anleitung.

...wieviele Punkte man mit **"LOOPZ"** verdienen kann? Alle Größen und Formen sind möglich, alles ist möglich, und wenn Sie nicht aufpassen, wird das Spiel zur Sucht. Ein Knüller mit deutscher Anleitung!

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!



Es ist kaum fünf Jahre her, daß Besitzer eines MS-DOS-PCs mitteilend vom Rest der Spielecomputerwelt betrachtet wurden. Wenig Spiele, magerste Zeichensatzgrafik und Soundfähigkeiten, die einem Ohrenarzt scharenweise Patienten einbrachte, ließen spielhungrige PC-Eigner schier verzweifeln.

Heute sieht die Welt etwas anders aus. Da spielen schon mal die einen oder anderen Amiga-, Atari ST-, oder C64-Besitzer neidisch auf den Nachbarn mit dem PC. Kein Wunder — hat sich doch das häßliche Entlein zum Prachtschwan gemausert. Spielprogramme in Hülle und Fülle (oft sogar zuerst oder ausschließlich für PCs); dank neuer Grafikstandards wie VGA gibt's jetzt bunte Bilder, die einen ST-Besitzer vor Neid erblassen lassen und tolle Soundkarten, die einen Amiga zur Blechtrommel degradieren.

Aber was machen diejenigen, die keinen PC haben, sich aber mit der Absicht tragen, so einen Computer zu kaufen? Oder vielleicht schon einen haben, diesen nun erweitern möchten? Was braucht man zum Spielen überhaupt? Was aus dem undurchsichtigen Dschungel der Zusatz- und Erweiterungskarten ist dringend notwendig und was ist ausgemachter Blödsinn? Für welche Spielgenres eignet sich ein PC und für welche nicht? Und überhaupt, was für einen PC benötigt man zum angenehmen Spielen? — Fragen, die wir hier beantworten wollen.

## Was spielen Sie?

Unabhängig vom technischen Brimborium wollen wir erst einmal klären, für welche Art von Computerspielen sich so ein PC eigentlich am besten eignet. Machen wir uns nichts vor: Für schnelle Actionspiele ist ein MS-DOS-Rechner mit Sicherheit nicht geeignet. Wer also am liebsten mit schnellen Joystick-Wirbeln auf Alienhatz geht, findet für den PC kaum geeignete Spiele. Nur ein paar actiongeladene Ausnahmen wie z.B. "Star Wars" und "Xenon 2" sorgen für unbeschwerten Ballerspaß.

Die puren Joystick-Artisten greifen besser auf Computer wie z.B. den Amiga, oder eine schnuckelige Videospielekonsole wie das Mega Drive zurück.

Spieler, die sich aber mit Vorliebe mit simulierten Flugzeu-

# VOM ARBEITSTIER ZUM SPIELERIESEN



Da freut sich der Doktor: per PC auf den Golfplatz (PGA Tour Golf/VGA)

**MS-DOS-PCs auf dem Vormarsch:**  
Spiele in großen Mengen, farbenfrohe Bilder und guter Sound sind nicht nur auf anderen Heimcomputern, sondern auch auf dem "Arbeitstier" PC zu haben.

gen in die Luft erheben, mit Rollenspielpartys durch tiefe Labyrinth gründen oder märchenhafte Abenteuer bestreiten wollen, kommen mit einem MS-DOS-Computer voll auf ihre Kosten. Die Auswahl an Programmen auf dem Simulations-, dem Strategie-, dem Adventure-, und Rollenspielsektor ist gewaltig (eine feine Tabelle mit Programmen, die jeder PC-Besitzer kennen sollte, finden Sie am Ende). Außerdem gibt es nicht nur eine bereits stattliche Anzahl solcher Programme, es kommen auch noch monatlich etliche Neuererscheinungen dazu. Um neues Futter für den PC muß man sich also nicht sorgen. Kein Wunder, stammen doch die meisten dieser Programme aus den USA. Und dort werden fast alle neuen Spiele zuerst (und ab und zu auch ausschließlich) für PCs entwickelt. Wenden wir uns nun der sog. Hardware zu.

## Hart, aber herzlich

XT, AT, 386er, 486er, MHz, Drystones, Whetstones, EGA, CGA, VGA: Fachchinesisch für Technikanbieter.

Trägt sich der Kauf-, oder Erweiterungs-willige mit dem Gedanken, sich einen neuen PC anzuschaffen oder einen vorhandenen zu erweitern, trifft er auf unverständlichen Spezialistendünkel, in das leider einschlägige Fachmagazine kaum Licht hineinbringen.

Endlich haben Sie sich zum Kauf eines PCs durchgerungen, tauchen auch schon die ersten Probleme auf. Da locken in schrillen Farben die tollsten Werbungen für XTs, ATs oder 386er — aber was zur Hölle ist denn ein XT?

Glauben Sie den einschlägigen Computermagazinen nicht, die Ihnen weismachen wollen, daß sogenannte XTs (steht für "Extended Technology") für Spiele völlig ausreichend sind. Hüten Sie sich vor allem vor Computern, die als Tastatur-PC bezeichnet werden. Hier befindet sich der komplette Computer in einem Gehäuse mit Tastatur und Disketten-Laufwerk. Ein solcher Rechner wird Ihnen langfristig kaum Freude bereiten, da die Ausbaufähigkeit relativ beschränkt ist.

Hinter dem Kürzel XT verborgen sich Computer, die zwar relativ billig sind, aber dank veralteter Prozessoren (8086 und 8088) ziemlich langsam sind. Das macht sich be-

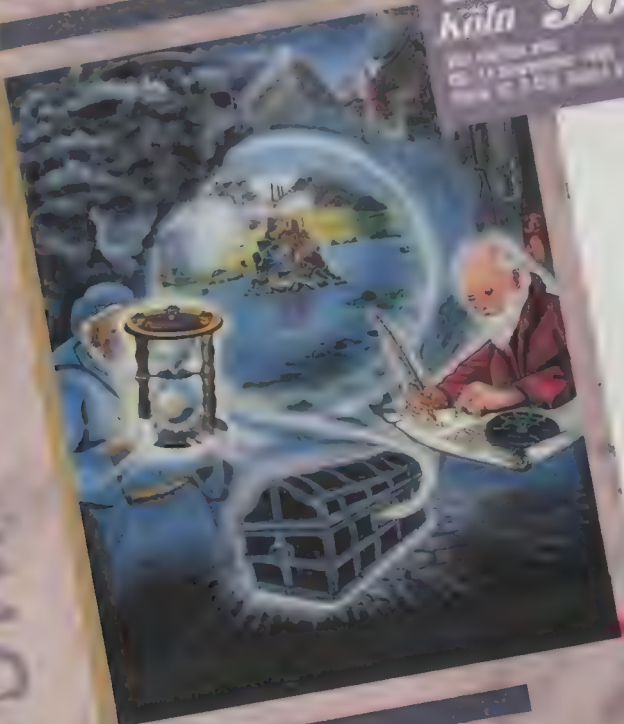


# EIN SPIEL WIE EIN ROMAN

Nur spannender: Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefährliche Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglasses lösen. Diese anspruchsvolle Abenteuer räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie – in deutsch – ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschicht wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

**AMIGA**  
Kala

1000 KALAS 2500  
CD 10 KALAS 2500  
1000 KALAS 2500



Das Stundenglas

SOFTWARE 2000



Für PC, AMIGA und Atari ST





sonders bei Programmen bemerkbar, bei denen es auf hohe Rechengeschwindigkeiten ankommt (z.B. bei Simulationen). Ein komplett ausgestattetes XT-System mit VGA-Grafikkarte, Monitor und Festplatte ist ab ca. 1800 Mark erhältlich.

Mit weniger als einem AT sollten Sie am besten gar nicht erst anfangen. (AT steht für Advanced Technologie). In ATs schlagen Prozessorherzen des Typs 80286, die deutlich schneller rechnen als ihre kleineren Brüder aus den XTs. Ein zukünftiges 80286-System mit VGA und Festplatte kostet rund 2800 Mark.

Angegeben wird die pure Rechenpower des Computer oft durch Angabe der Taktfrequenz (vergleichbar mit dem Herzschlag des Prozessors) in MHz. Je höher die MHz-Anzahl, desto besser — normalerweise! Leider nützen hohe

günstigen 386er mit VGA und Festplatte bezahlen. Übrigens sollten Sie von der neuesten PC-Generation, der 80486 Klasse, erst einmal die Finger lassen. Diese Kisten sind zwar noch schneller als ein 80386er, haben aber noch die eine oder andere Kinderkrankheit. Zudem kann es passieren, daß das eine oder andere Spiel auf diesem Compu-

Ein PC-Joystick zum besseren Spielen  
tertyp seine Mitarbeit verweigert. Das gleiche kann Ihnen auch bei der Verbindung Adlib-Soundkarte mit 486er passieren.

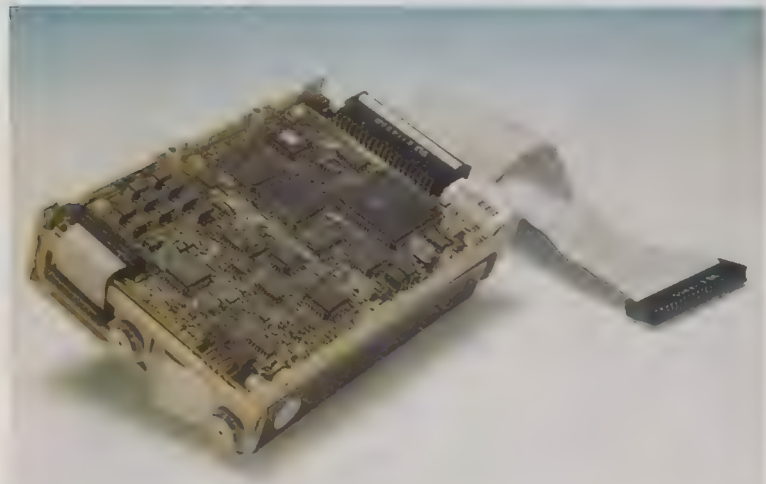
Wenn Sie mehr auf Simulationen stehen, bringt Ihnen ein 386er im Gegensatz zum kleineren 80286er ein paar Geschwindigkeitsvorteile, mögen

Sie eher Rollenspiele, reicht ein 286er völlig aus. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß ein paar Spiele und einige Zusatzkarten bei den extrem hohen Taktfrequenzen der 386er kaum noch zu spielen sind. Ein gesundes Mittelmaß bietet auch hier den höchsten Spielspaß. Bei 286ern reicht eine MHz-Zahl von 12 bis 15 völlig aus, bei den 386ern tun es MHz-Bereiche zwischen 20 und 25. Viel höhere Taktfrequenzen bringen meistens auch recht wenig für die Darstellung der Spielgrafiken. Zum Teil hängt deren Geschwindigkeit von der verwendeten Grafikkarte ab.

## Es werde Farbe

Ohne den VGA-Gratikstandard (VGA = Video Graphics Array) macht das Spielen auf dem PC nur halb soviel Vergnügen. Bei Computerspielen begnügt man sich mit einer Auflösung (sprich Anzahl der Bildpunkte aus denen eine Grafik zusammengesetzt ist) von 320 x 200 Punkten. Zwar buhlen noch einige andere Grafikkarten wie z.B. EGA oder CGA um die Gunst des Spielers, aber der Trend geht immer mehr zur VGA-Karte. Zwar gibt es noch die Möglichkeit, im Fachhandel zu bekommen eine CGA-Karte zu simulieren. Hier werden dann die vier Farben der CGA-Grafiken in Graustufen umgesetzt. Leider hat diese Methode einen Nachteil. Zum einen verliert die Grafik durch die Emulation etwas an Geschwindigkeit. Zum zweiten laufen mit dieser Lösung nicht alle Spiele.

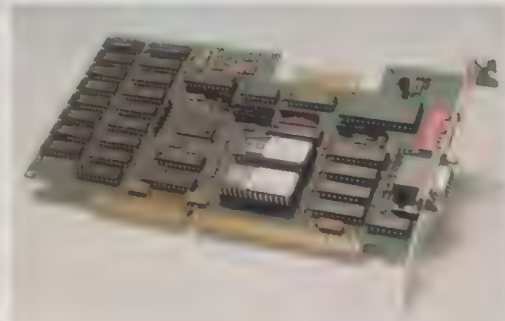
Beim VGA-Standard können bei dieser Auflösung satte 256 Farben gleichzeitig dargestellt werden, und das aus einer Palette von 262 144 Farben. Amigas bringen es von Haus aus bei dieser Auflösung für die meisten Spiele nur auf 32 Farben, der ST gar nur auf 16. Außerdem hat eine VGA-Grafikkarte den Vorteil, daß sie zu älteren Grafikkarten kompatibel ist (außer zur Hercules-Karte). Das heißt, wenn angegeben wird, das Spiel laufe mit EGA oder CGA (Enhanced-Grafikadapter, 16 Farben aus einer Palette von 64; Color-Grafikadapter, vier Farben) können Sie es beruhigt kaufen: In fast allen Fällen funktioniert es auch mit der VGA-Karte. Aller-



Darf's ein wenig mehr sein: eine 40-MByte-Festplatte

Taktfrequenzen alleine nichts. So ist z.B. ein AT mit 12 MHz immer noch schneller als ein XT mit der gleichen Taktrate, ganz einfach aus dem Grunde, weil der neuere Prozessor des ATs von sich aus schon mehr Daten bewältigen kann als das kleine Herz des XTs.

Nach den ATs kommen die 386er. Diese sind dank des 80386-Prozessors (eine neuere Version) noch mal deutlich schneller als Ihre Kollegen der 80286-Klasse. Dafür geht die Anschaffung eines 386er Systems mehr zu Lasten Ihres Geldbeutels. Ab 3500 Mark müssen Sie schon für einen



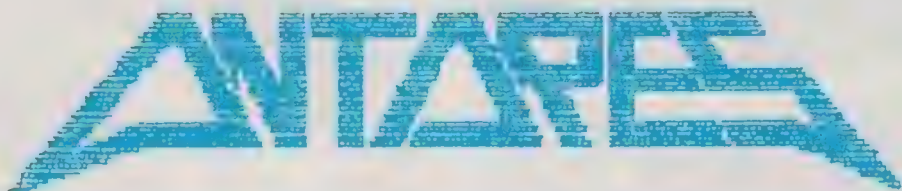
Eine 16-Bit-VGA-Karte mit 512 KByte Speicher



# Das Geheimnis einer großen Mission!

Gefragt sind vollendete  
Strategie, ein umwerfender  
Sound und phantastische  
Grafiken ....

All das bietet



bald!

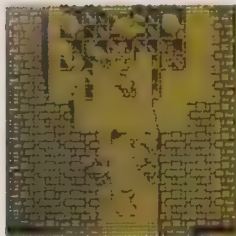
---

**BONICO**

**IHR SOFTWAREPARTNER**

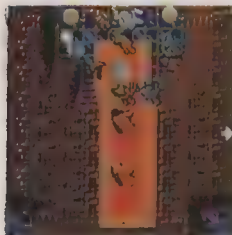
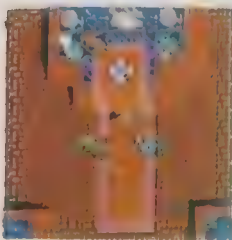
**SOFTWARE PRODUKTION**





dings wird dabei z.B. nicht aus einer EGA-Grafik ein VGA-Bild, es bleibt bei der EGA-Farbpalette.

Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Datenbusses an. Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen, als einer mit 8 Bit).



Der kleine, aber feine Unterschied: Von oben nach unten ist hier Ultima VI in Hercules, CGA, EGA und VGA zu sehen

Zusätzlich gibt es den Begriff Bildspeicher. Dazu muß man wissen, daß Grafikkarten für PCs ihren eigenen Speicher mitbringen und nicht auf den Hauptspeicher Ihres Computers zurückgreifen. Je mehr Speicher eine solche Karte hat, desto schneller kann sie die Daten der Bilder verarbeiten. Normalerweise gibt es VGA-Karten mit 256 KByte RAM und welche mit 512 KByte. Eine 16-Bit-Karte mit 512 KByte Bildspeicher ist schneller als eine 8-Bit-Karte mit 256 KByte RAM. Zum nötigen Spielgenuß rüsten Sie am besten Ihren Computer mit einer 16-Bit-VGA-Grafikkarte aus, die mit einem 512 KByte RAM großen Bildspeicher ausgestattet ist. Solche Karten sind schon ab ca. 300 Mark zu bekommen.

Um in den Genuß der vollen Grafikpracht der VGA-Bilder zu kommen, bleibt es aber nicht bei der Anschaffung einer Grafikkarte. Ein neuer Monitor muß her. Ein spezieller VGA-Monitor (reicht zum Spielen) ist für rund 800 Mark zu haben, einen besseren Multisync-Bild-

## Störgeräusch oder Symphonie?

Wer fühlt sich als MS-DOS-Besitzer nicht von dem eingebauten PC-Piepser vernachlässigt, der oftmals Geräusche von sich gibt, die einer Kreissäge in nichts nachstehen? Gibt es doch andere Heimcomputer, die dank Spezialchips tolle Geräusche und gute Musikstücke zur Spielunterhaltung liefern.

Als erste erkannte die kanadische Firma Adlib, daß im PC-Bereich durchaus Bedarf für eine günstige Musiksteckkarte besteht, die anständigen Sound liefert (siehe ausführlichen Bericht über die Adlib-Karte in **POWER PLAY 5/90**).

Als nächste Sound-Erweiterungskarte erschien der "Game Blaster" auf der Bildfläche. Der Sound erinnert trotz Stereo eher an ältere Spielhallenapparate und billige Heimorgeln. Creative Labs mit ihrem "Sound Blaster" schafften eine Kombination aus der elfstimmigen Adlib und der 12stimmigen Game-Blaster-Karte, zuzüglich einer bisher im PC-Musikkartenbereich einzigartigen Stimme für Sample-Playing und -Recording. Beim "Samplen" digitalisiert man einen beliebigen natürlichen Klang und kann ihn dann als Datei auf Diskette speichern.

Die dem Paket beiliegende Software "Talking Parrot" demonstriert anhand eines animierten Papageis auf spielerische Weise die zukünftigen Einsatzmöglichkeiten des Sound Blasters. Per Mikrofon kann man mit dem Papagei sprechen, dieser wiederholt dann das Gesagte. Die im Lieferumfang ebenfalls enthaltene Software "Voice-Kit" demonstriert das Aufnehmen und Verwalten eigener Samples. Dazu muß lediglich ein Mikrofon oder Kassettenrecorder am Eingang der Karte angeschlossen werden. Anfangen kann man momentan mit den Aufnahmen nichts anderes, als sie zu archivieren und sie in den vorgegebenen Grenzen des "Voice-Kits", beispielsweise in verschiedener Tonhöhe, abzuspielen. Übrigens ist die

Sound-Blasterkarte zur Adlib-, und Game-Blaster-Karte kompatibel. Wenn also ein Spiel eine der beiden Karten oder sogar beide unterstützt, sind Sie mit dem Sound Blaster allen Eventualitäten gewappnet. Zudem kann man bei Spielen, die beide Karten unterstützen, sogar noch zwischen Adlib-Sound und dem etwas dünneren Game-Blaster-Stereo-Sound wählen, was dank unterschiedlichster Ergebnisse durchaus seinen Reiz hat. Software, die alle spezifischen Fähigkeiten des Sound Blasters nutzt, ist leider noch nicht auf dem Markt.

Der insgesamt 24stimmige Sound Blaster belegt mit 240 mm Länge einen langen Steckplatz im PC und ist neben einem Joystick-Game-Port (hier können Sie ohne Probleme einen für PCs vorgesehenen Joystick anschließen) und einem MIDI-Interface (spezielle Standardschnittstelle aus der Musikbranche) sowie einem Mikrofoneingang ausgerüstet.


Zusätzlich hat der Hersteller der Karte den kleinen Stereoverstärker des Game Blasters übernommen, der pro Kanal mit maximal 4 W den Anschluß von Miniboxen und Kopfhörern ermöglicht. Wer auch ohne Spiel ein wenig Musik hören möchte, kann auf das der Karte beiliegende Musikprogramm namens "Intelligent Organ" zurückgreifen. Der Sound Blaster tritt damit in direkte Konkurrenz zum Standard-Adlib-Paket mit der Juke-Box, ebenfalls ein Musikprogramm, im Lieferumfang für knappe 300 Mark. Für rund 150 Mark mehr bekommt man das "Adlib Personal Computer Music System" mit zusätzlichem Kompositionsprogramm "Visual Composer". Der Herausforderer Sound Blaster als Konkurrent zur Original-Adlib-Karte hat, obwohl er prinzipiell eine Synthese zweier schon bekannter Soundkarten ist, derzeit leicht die Nase vorne. Man bekommt (zugegeben für etwas mehr Geld) mehr Sound und anschauliche Demo-Software.



**Koll**  
09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

09.-11. November  
Halle 12, Stand 422



Action

10

strengthened party's  
influence under  
reform, and  
enabled the  
party to  
achieve  
a  
weighty  
T

Heather and I

ur...z...verfle  
NA...e...en  
...e...di  
...ka...e  
e...n  
e...n

**THE**



VISION

de



100

100

[illegible]





Laut: der Sound Blaster nebst zahlreichem Zubehör

schirm, der sich eher für professionellere Anwendungen wie CAD eignet, gibt es ab ca. 1200 Mark. Vorteil eines solchen Monitors: Sie können mit speziellen Adaptern auch einen Amiga oder einen Atari ST anschließen.

## Mit was wird gespielt?

Die meisten Spiele auf dem PC werden via Tastatur oder einer Maus gesteuert. Wenn Ihr PC keine Maus in seiner Grundausstattung mitbringt, können Sie sich im Fachhandel eine Microsoft-kompatible Maus ab ca. 75 Mark zulegen. Viele Programme haben zusätzlich die Option, mit einem Joystick gespielt zu werden. Dafür benötigen Sie einen speziellen Analog-Joystick und eine kleine Steckkarte, die in den PC eingebaut und an die dann der Steuerknüppel angeschlossen wird. Der Spaß kostet (Joystick plus Karte) um die 90 Mark.

## Platz as Platz can

Bevor wir uns dem großem Kapitel des Hörgenusses zuwenden, ein Wort zur Festplatte. Wenn Sie einen neuen PC kaufen, nehmen Sie lieber eine Festplattengröße ab 40 MByte. Diese sind auch nicht viel teurer, aber dafür haben Sie ordentlich Reserveplatz. (Kostenpunkt für eine 40-MByte-Platte ca. 700 Mark) Denn gerade die neueren Adventures von Lucasfilm Games oder

Sierra entpuppen sich als wahre Platzfresser. So benötigt z.B. das neue Adventure von Magnetic Scrolls "Wonderland" satte 5 MByte Platz auf der Festplatte. Und der Trend geht zu immer voluminöseren Spielen. (Kein Wunder, VGA-Bilder und tolle Musikdaten fressen fürchterlich Platz.) Wer hier nur über eine 20-MByte-Platte verfügen kann, hat so gerade noch Platz für ein zwei-

tes Spiel plus eine einsame Textverarbeitung nebst Datenbank.

Apropos Laufwerk: Normalerweise reicht ein 5 1/4-Zoll-Disketten-Laufwerk aus. Neuerdings werden die Spiele aber auch auf den robusteren 3 1/2-Zoll-Disketten angeboten. Verbreiteter ist zur Zeit noch das große Laufwerk, aber das 3 1/2-Zoll-Format ist stark im Kommen.

mh

## Mit Edelkarte zu höchsten Musikgenüssen

Neben der Sound Blaster, der Adlib oder der Game-Blaster-Karte gibt es aber noch mehr Möglichkeiten, seinen PC in eine wahre musikalische Traummaschine zu verwandeln.

Für absoluten Ohrenschmaus sorgt eine Musikkarte der Firma Roland mit dem technischen Namen: LAPC-1. Diese Steckkarte, die einfach in den PC eingesteckt wird, ist der Nachfolger des Roland MT-32-Sound-Moduls. Allerdings darf man auch nicht außer acht lassen, daß die LAPC-1-Reihe nicht gerade preiswert ist, und zum Lieferumfang keine zusätzliche Musik-Software gehört. Die LAPC-1-Karte kostet solo einen runden Tausender. Wer möchte, kann sich aber auch das kompakte Sound-Modul CM-32L zulegen. Dieses ist ein externes Gerät und Sie benötigen zum Anschluß eine zusätzliche MIDI-Karte. Das treibt zwar den

Preis etwas nach oben, (MIDI-Karte plus CM32L rund 1900 Mark) dafür können nicht nur für PC-Besitzer mit nachgerüsteter MIDI-Schnittstelle, sondern auch Atari-, Amiga- oder Mac-Besitzer das CM32L hervorragend nutzen.

Das LAPC-1 und CM32L bietet 128 vom MT-32 übernommene Instrumentalklänge. Außerdem gibt's zu den 30 digitalen Schlagzeugsamples noch 33 neue und zum Teil erstaunlich lange Natursoundsam-

ples. Von Tier- und Naturgeräuschen über Fußschritte, Türrenquitschen und Frauenschreien ist bis hin zu diverser Schieß- und Maschinenlärm, alles vorhanden, was laut ist und sich toll anhört.

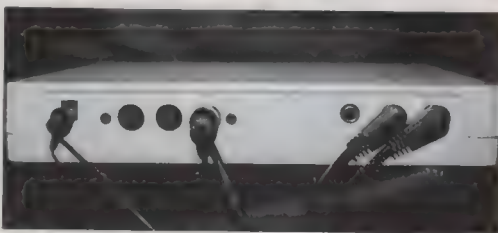
So wird beim z.B. Autorennspiel "Indianapolis 500" durch Verwendung der "Fabrikgeräusche" ein sehr realistischer Hintergrund eines Autorennens gewonnen — und natürlich in Stereo, das den räumlichen Effekt deutlich erhöht.

Für die Musiker unter Ihnen dürfte interessant sein, daß die Firma Roland das CM-32L und die LAPC-1 mit dem sog. Multi-Mode versah. Mit Einschalten des Gerätes verfügt man auf MIDI-Kanal 2 bis 9 praktisch über acht verschiedene Synthesizer und auf Kanal 10 zusätzlich noch über einen Drum-Computer mit Effektklängen. Somit stehen auf Anhieb neun zuverlässige Musiker zu Diensten, die Instrumente aller Stilrichtungen zum Teil wirklich hervorragend spielen. Hervorzuheben ist das breite Spektrum an den größtenteils wirklich brauchbaren Preset-Instrumenten.

Die gesamte Roland MT-32-Familie ist auf dem besten Wege, zum neuen Spielstandard zumindest im "High-End-Bereich" zu werden. Denn nicht nur, daß es schon eine ganze Reihe von Spielen gibt, die die Roland-Soundkarten Familie unterstützt. Die Firmen Sierra On-Line, Electronic Arts, Activision, Lucasfilm und andere namhafte Spielehersteller werden neben Adlib und Soundblaster zukünftig Roland-Karten unterstützen.

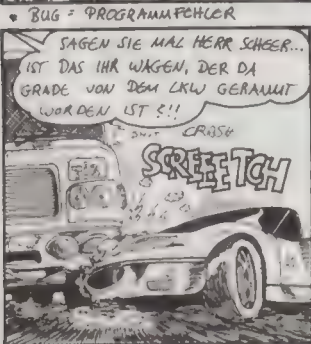
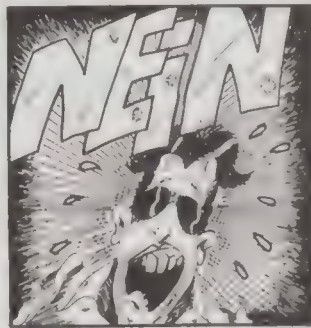
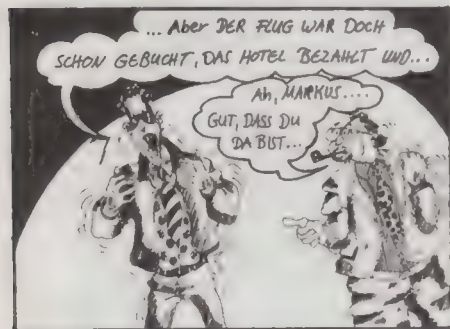
Übrigens ist auch aus diesem Grund ist das externe CM-32L durchaus auch für andere Computersysteme interessant.

Interessant dürfte für die Profimusiker da eher das Roland CM-64 Sound-Modul sein. Dieses Modul vereint die klanglichen Eigenschaften des CM-32L LA-Sound-Moduls



Schön: Roland CM32L mit allen Anschlüssen

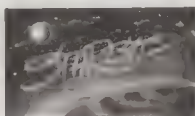




... NUN WISSEN SIE, WARUM UNSERE PRODUKTE ETWAS GANZ BESONDERES SIND ...

STARBYTE

Vertrieb: **BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach



**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt  
Tel. 061 07/7 6067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto





und des Preset-Samplers CM-32P in einem Gerät, was sich natürlich auch im Preis bemerkbar macht (2698 Mark). Das CM-64, ist maximal 63stimmig, wobei 14 Instrumente gleichzeitig gespielt werden können. Plus Drumsounds und Effekte. Leider werden die spe-

zifischen Eigenschaften des CM64-Moduls derzeit nicht von Spieleherstellern genutzt.

Zudem dürfte der für den heimischen Geldbeutel doch recht happige Preis eine weite Verbreitung für den heimischen Bedarf verhindern.

Uta Hervol/mh



Schnell, schneller,  
am schnellsten:  
Fliegen auf einem  
fixen AT in bunter  
Vollendung (A-10  
Tank Killer/VGA)

z.B. Hobby-Kapitäne mit dem vorzüglichen "Silent Service II" auf Tauchstation gehen. Golf-Puristen dürfen sich an "PGA-Tour Golf" als Bernhard Langer fühlen und Monsterkiller können mit "Curse of the Azure Bonds" finsternen Bösewichtern mit dem Schwert eines überbraten. Sie finden den Namen und das Genre des Programmes, mit welchen Grafikkarten das Spiel arbeitet, auf welchem Diskettenformat ist es erhältlich, welche Soundkarten unterstützt werden und mit was kann gespielt werden.

mh

## 20 Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten

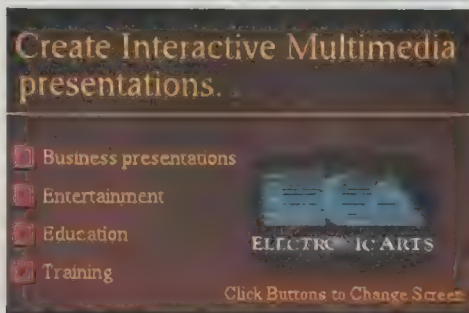
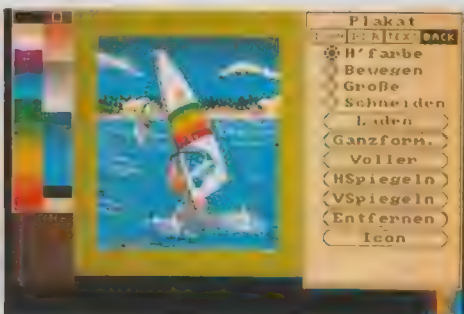
In dieser Tabelle sind 20 der besten PC-Spiele aufgeführt. Für jeden Geschmack ist etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Flugsimulation. So können

Name	Genre	Hersteller	Preis in	Werkzeug	Druckmedium	Soundkarte	Speicher / Maus
Curse of the Azure Bonds	Rollenspiel	SSI	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur
Flight of the Intruder	Simulation	Spectrum Holobyte	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Grand Prix Circuit	Rennspiel	Accolade	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Maus, Joystick
Hero's Quest	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Indiana Jones and the last Crusade	Adventure	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Indy 500	Rennspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
LHX Attack Chopper	Simulation	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" und 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
PGA Tour Golf	Sportspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Populous	Strategiespiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus
Railroad Tycoon	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Silent Service II	Simulation	Microprose	130 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Sim City	Simulation	Maxxis	100 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Maus
Space Quest III	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Starflight 2	Rollenspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur
Sword of the Samurai	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Their finest Hour	Simulation	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Ultima VI	Rollenspiel	Origin	120 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Wonderland	Adventure	Magnetic Scrolls	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Xenon II	Action	Imageworks	85 Mark	Hercules	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Joystick



# Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen

## **Deluxe Paint III**

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio. Systemanforderungen: Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher. Bestell-Nr. 54138

**DM 249,-\***

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III. Bestell-Nr. 54138U

**DM 99,-\***

## **Deluxe Video III**

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.

Systemanforderungen: Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen). Bestell-Nr. 52586

**DM 299,-\***

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III. Bestell-Nr. 52586U

**DM 149,-\***

## **Deluxe Print III**

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefkopfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben. Bestell-Nr. 52582

**DM 199,-\***

\* verbindliche Preisempfehlung

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

**Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.**



**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung



## WO BLASEN HURTIG RASEN

# Bonze Adventure

**S**teht Ihr auf Jump-and-Run-Spiele, bei denen auch ein bißchen geballert wird? Habt Ihr eine Vorliebe für versteckte Extras? Haltet Ihr "Son Son II" für eines der besten Spiele für die PC-Engine? Dreimaliges Bejahren dieser Fragen sollte dazu führen, daß Ihr zum Sparschwein greift, um die Anschaffung von Taitos neuestem Titel in Angriff zu nehmen. "Bonze Adventure" schlug sich schon in den Spielhallen wacker. Die quasi pixelgenaue PC-Engine-Umsetzung bietet sieben Levels, in denen Ihr ei-

scheinbar gewöhnliche Elemente der Hintergrundgrafik mit ein paar Salven eindecken. Hinter so manchem Felsen springt dann ein verstecktes Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extraleben und einem Schutzschild winkt Euch bessere Blasenmunition. Die Standardknaller sind blau und recht dünn. Andersfarbige Blasen haben eine begrenzte Anzahl Explosionen auf Lager (die einen Smart-Bomb-kompatiblen "Gegner-wegwisch-Effekt" haben). Man löst ihn aus, indem man beim Schie-

Wenn Japaner ein Jump-and-Run-Spiel für eine Videospielkonsole entwickeln, können Heimcomputerbesitzer nur neidisch an ihrer Tastatur rumfingern. Denn was Spielbarkeit angeht, haben amerikanische und englische Programmierer gegenüber ihrer fernöstlichen Konkurrenz noch einiges zu lernen. Taito's Automatenumsetzung um



den niedlichen Bonze beweist es wieder einmal: So fair, so ausgewogen und so spielbar — japanischer Software kann man die Frage nach dem Continue einfach nicht verwehren. Zugabe: Abgesehen von den zahlreichen Musikstücken wird nicht viel Neues geboten, ein "Empfehlenswert" hat sich Bonze jedoch redlich verdient

ßen das Joypad nach unten drückt. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Blasesengröße. Je größer der Kuller, desto mehr Gegner könnt Ihr damit gleichzeitig einseifen. Euer drolliger Held hat drei Leben: mit "Continue" darf man außerdem zweimal im selben Level weiterspielen, nachdem sie alle verbraucht wurden. *hl*



Nach Absolvierung eines Levels wird diese Karte gezeigt

Ein absolutes Spitzenspiel wie Son Son II ist mit dem Bonze Adventure zwar nicht vom Modulhimmel gefallen, aber es gehört eindeutig zur Oberklasse im Jump-and-Run-Genre. Die Levels funkeln nur so vor Geheimgängen und Feinschliff: Unfaire Stellen muß man nicht erdulden, doch kleine Unaufmerksamkeiten kosten rasch ein Leben



Die Ballerbälle prallen schön in der Gegend rum und mit etwas Übung könnt Ihr sie gezielt an Wänden abspringen lassen, um auf Umwegen Monster zu treffen. Ein nettes Modul, das einen kräftigen Spritzer "Vitamin X" vorweisen kann (jene magische Programmkomponente, welche immer wieder zu "noch einem Spielchen" verführt)



Kleine Bootspartie im zweiten Level (PC-Engine)

nen glatzköpfigen Knirps steuert. Ein Feuerknopf dient zum Springen, der andere zum Balieren mit bunten Blasen.

Die Levels werden meist horizontal gescrollt und stecken — wen wundert's? — voller Gegner. Die Spielstufen sind nicht sehr lang, aber recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert man z.B. am Anfang durch einen Friedhof, durchquert dann im Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einem feurigen Level voller tödlicher Abgründe. Beim geschickten Hüpfen und Schießen solltet Ihr auch

Das abwechslungsreiche Abenteuer beginnt auf einem Friedhof (PC-Engine)



Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Taito, Zirkapreis: 100 Mark

**PC-ENGINE**

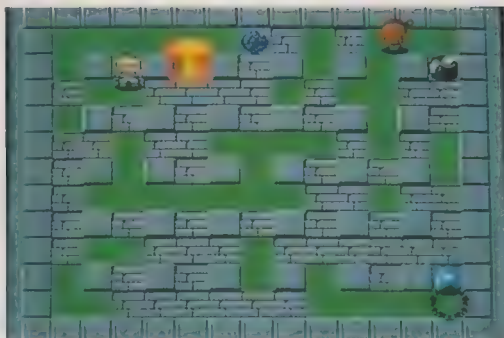
**76%**

Grafik: 73%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel





## BOMBENSTIMMUNG

# Bomber Man

**E**s gibt einen neuen Spielertrend: Vergeßt die Isolation vor der Flimmerkiste, gruppendynamische Erlebnisvielfalt ist angesagt. "Bomber Man" ist da erbaumungslos konsequent: Allein kann man's nicht spielen, erst ab zwei Personen rührt sich was. Könnt Ihr ausreichende Mitspieler und Joypads vor dem Multi-Player-Adapter Eurer PC-Engine versammeln, dürfen bis zu fünf Personen gleichzeitig antreten.

Jeder steuert ein andersfarbiges Männchen über das Spielfeld. Per Feuerknopfdruck setzt Ihr eine Bombe ab, die nach wenigen Sekunden explodiert. Alle Steine (und Spielfiguren) im Detonationsradius werden vernichtet. Es gibt aber eine Reihe

von bestimmten Steinen, die unzerstörbar sind und somit einen guten Schutzschild abgeben. Das Spielziel lautet kurz und schmerzlos, alle Mitspieler wegzubomben. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt einen Punkt; der Rest leckt seine Wunden und schwört Rache.

Hinter den zerstorbaren Steinen schlummert mitunter ein Extra. Je mehr Bombensymbole Ihr aufsammlt, desto mehr Bomben konnt Ihr gleichzeitig legen. Die kleinen Flammen sorgen dafur, daB Eure Bombenexplosionen eine groBere Reichweite erlangen — eine ernsthaft Gefahr fur Freund und Feind, denn so manches leichtsinrige Sprite wurde schon von seiner eigenen Bombe gerostet.

Mit zwei Spielern ist es gut, mit dreien bombastisch stark und mit vier oder fünf Leuten mausert es sich zu einem der größten Spaßes, seit es Videospiele gibt. Bomber Man zeigt, daß auch ein denkbar einfaches Spielprinzip für lustvoll quetschende Joypads sorgen kann. Das muntere gegenseitige Wegeputzen im trauten

Freundeskreis provoziert Lacher, Flüche und vor allem jede Menge Motivation. Es ist allerdings schade, daß Solopartien gegen Computergegner nicht vorgesehen sind. Kein Multi-Player-Adapter sollte dieses Prachtstück missen. Die Arbeitsmoral in unserer Redaktion hat es jedenfalls gründlich hingebracht.



**STEEL  
BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Hudson. Zirka-Preis: 100 Mark

## PC-ENGINE

81%

Grafik: 38%

Sound: 62%

**Schwierigkeit: leicht**

# RSE Electronic

Reinhard Schuster

**Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4**[illegible]

## Spiele für CPC

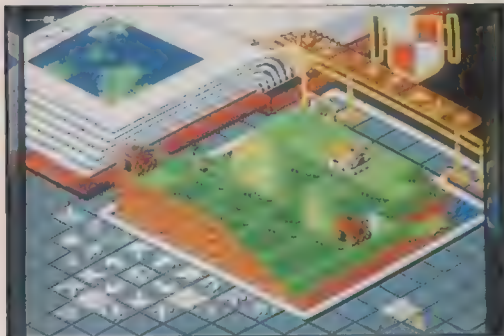
[illegible]

Druck- und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich bindend.

**Karolinenstraße 71 · Tel. (02305) 74107 4620 Castrop-Rauxel**

Journal of Management Education 27(1) 10-11, 2003  
© 2003 Sage Publications  
10.1177/1053426903250001  
DOI: 10.1177/1053426903250001  
http://jme.sagepub.com  
hosted at  
http://online.sagepub.com





Schaffe, schaffe Häusle baue... (Mega Drive)

## GÖTTLICH

## Populous

Als Ninjas, Wonderboys oder Sternenkämpfer sind Videospiele zwar die uneingeschränkten Beherrscher ihrer Monitore, zum waschechten Gott konnten es bisher jedoch nur Computerbesitzer bringen. Diese düsteren Zeiten sind nun vorbei. "Populous", All-Time-Classic und Straßenfeger des englischen Software-Hauses Bullfrog, gibt's jetzt auch für das Mega Drive. Für alle, die die letzten Jahre am Nordpol verbracht haben, hier noch einmal ein paar Worte zur Handlung. Zwei Götter (der eine sind Sie, der andere ist computergesteuert) kämpfen um die Herrschaft über insgesamt 500 Welten. Das Besiedeln, Erobern und Verteidigen der von Ihnen gestalteten Kontinente

überlassen Sie Ihren Anhängern. Diese sind als kleine, reizend animierte Sprites dargestellt. Sie bauen Dörfer, Städte und Festungen, scharren sich auf Befehl um Ihren Hohenpriester oder bekämpften Sprites der anderen Glaubensrichtung. Zum Dank sorgen Sie durch Absenken oder Anheben ganzer Landstriche für den nötigen Lebensraum Ihres Volkes. So können immer größere und kultivierte Siedlungen erbaut werden. Je mehr Anhänger Ihrer Person huldigen, desto größer wird auch Ihr "Mana"-Vorrat. Erdbeben, Vulkanausbrüche und die Entsendung todbringender Kreuzritter; mit genügend Mana können Sie es über ein ausgefeiltes Icon-System so richtig krachen lassen. WI



Super!



Die Mega-Version des göttlichen Strategiespiels gleicht dem Ur-Populous wie ein Kreuzritter dem anderen. Lediglich die Icons fürs Speichern der Spielstände, die Musik und den 2-Spieler-Modus sucht der

Kenner vergeblich. Leider herrscht es sich mit dem Joypad nicht ganz so flüssig wie mit der Maus, der Spielbarkeit tut das keinen Abbruch. Der überzeugteste Atheist kann bekehrt werden: Populous gehört in jede Spielersammlung, aus dem Mega Drive hätte man jedoch mehr herausholen können.



Noch bleibt der weise Zenmeister ruhig... (Mega Drive)

## DIE HOHE KUNST DES PRÜGELNS

## Budokan

In diesen Tagen brachte der amerikanische Software-Riese Electronic Arts die ersten Umsetzungen bekannter Computerspiele für die Wunderkonsole Mega Drive auf den Markt. "Budokan" ist einer der Electronic-Arts-Titel, dem die Ehre zuteil wurde, auf Modul verewigt zu werden. Zu Recht: Budokan gehört sicherlich zu den komplexeren Kampfsportspielen. Während der ersten Hälfte des Spiels studiert man in einem fernöstlichen Trainingscamp eifrig verschiedene Waffen und Kampftechniken. Hat man sich schließlich mit Karate, Nunchacko, Bo und Kendo vertraut gemacht und erste Kämpfe gegen die computergesteuerten Lehrmeister siegreich beendet, kann man direkt in den zweiten Teil von

Budokan einsteigen. Zwölf der besten Kampfsportler der Welt warten darauf, in fairem Wettkampf vom Spieler besiegt zu werden.

Vier Disziplinen mit je ca. 30 verschiedenen Bewegungsabläufen, diverse Trainingsmodi, eine Zweispieleroption sowie Steckbriefe und Bilder für jeden der zwölf Turniergegner wurden getreu der Computerversionen auf Modul gebannt. Übernommen wurde natürlich auch die "Wahl der Waffe" im Wettkampf, sowie der mysteriöse "Ki"-Wert, eine Art Barometer für kosmische Energie, der bei Budokan die Konzentration und seelische Ausgeglichenheit des Kämpfers anzeigt. Einfacher ausgedrückt: je mehr Ki, desto brutaler der Handkantenschlag. WI

Auch bei Budokan verzichtete Electronic Arts darauf, das Mega-Drive auszureizen. Wenn man von einem kleinen Intro und einer etwas deplazierten Zwischensequenz absieht, hat sich nicht viel verändert. Nach wie vor verprügeln sich edel animierte Sprites mit Faustschlägen, Fußritten und Nunchackos, nach wie vor quä-

Gut!



len deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie die Lautsprecher. Wer, schon immer wissen wollte, ob ein waffenloser Karateka einen kendschwingenden Meister auf die Matte legen kann, ist mit der bislang einzigen Kampfsportsimulation fürs Mega Drive gut bedient.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 73%

Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

73%

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 77%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

86%



MEGA DRIVE

# Super Monaco GP

**O**bwohl neue Rennspielenamhafter Hersteller auch in den letzten Monaten wieder Modulschächte und Disketten-Laufwerke überschwemmt, hat sich am Uraltspielprinzip nichts verändert. Der Bildschirm ist die Windschutzscheibe, andere Autos kennt man nur von hinten und mehr als Lenken, Bremsen, Gasgeben und Schalten braucht man keinesfalls zu tun. Daß sich trotz meist sehr hoher Fahrgeschwindigkeit die Distanz zu Bergen, Wäldern und Seen im Hintergrund niemals verändert, gehört für einen waschechten "Pole Position"- oder "Final Lap"-Freak zu den grundlegendsten Naturgesetzen. In der Spielhalle oder im Wohnzimmer fährt man eben bestenfalls im Kreis. Auch Segas "Super Monaco GP" bricht nicht mit der Tradition. Verwendete das Automaten-vorbild noch Riesenmonitor und hammerharte Grafikroutinen, sieht die Heimversion dagegen eher aus wie Pole Positions großer Bruder. Das Fahren selber besteht aus den obengenannten Standards, kann ein in jeder Runde abnehmendes "Position Limit" nicht gehalten werden, ist das Ren-

nen gelaufen. Man verfügt über Tachometer, verschiedene Chronographen und eine Karte der Strecke, auf der auch die Positionen aller Fahrzeuge zu finden sind. Das obere Drittel des Bildschirms enthält einen mächtigen Rückspiegel der Marke "Super-Cinemascope". So kann man "abgeschossene" Wagen der Gegner noch eine ganze Weile rauchend hinter dem eigenen Fahrzeug hertrudeln sehen. Der eigene Flitzer ist zum Glück so robust, daß er Kollisionen und Ausflüge ins Grüne meist unbeschadet übersteht.

Kennt man die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Motoren und zwischen Automatik- und Schallgetriebe, sowie den Qualifikationslauf noch vom Automaten, packten die Sega-Entwickler für ihre Mega Drive-Version noch einen kompletten WM-Modus auf das Modul. Sollte das sonnige Monte Carlo dem Piloten keine echte Herausforderung mehr bedeuten, kann er so auf eine ganze Menge neuer Rennstrecken, auf Aufwärmrunden und Boxenstops zurückgreifen. Letzterer wird einem übrigens nach entsprechenden Ausrutschern und Kollisionen



Ruhe vor dem Sturm: Der elfte Startplatz ist ergattert (Mega Drive)

automatisch von der eigenen Boxermannschaft nahegelegt. Erstmals hat man auch das zweifelhaft Vergnügen, einen der Mitbewerber persönlich kennenzulernen oder von ihm sogar zum Duell auf Rennstrecken in den Staaten, Großbritannien, Deutschland oder Japan gefordert zu werden. Natürlich fehlt während einer

solchen WM auch das authentische Punktesystem nicht. Setzt man seinen Flitzer regelmäßig in die Leitplanken oder auf die hinteren Plazierungen, droht der Rausschmiß aus dem Team. Bisher hat jedoch bei "Super Monaco GP" glücklicherweise auch der größte Pechvogel eine neue Chance in neuem Team gefunden. wi

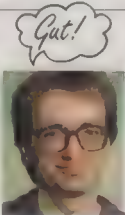
Gegenüber dem Automatenvorbild hat Segas Super Monaco GP zwar einiges an spektakulärer 3D-Grafik verloren, dafür packten die Entwickler eine komplette Formel-1-Weltmeisterschaft in das Modul. Mit einem Automatikgetriebe ist der Einstieg in den Rennzirkus schnell



ich nächtelang vor dem Bildschirm klebte. Es ist mir jedoch selten ein so extrem spielbares Programm unter die Finger gekommen. Auf "Easy" kamen bei Super Monaco schon nach wenigen Minuten erste Suchtgefühle, auf "hard" kämpfte ich

nach tagelang um eine gute Platzierung. Fair ist auch, daß die leicht zu handhabenden Automatikrenner wesentlich weniger Kraft unter der Haube haben als die tückischen Wagen mit Handschaltung. Super Monaco GP, von führenden Bleifußen empfohlen

Schau an, schau an, endlich ein vernünftiges Autorennspiel fürs Mega Drive. Natürlich klotzt Super Monaco GP nicht mit so gewaltiger Grafik wie das Spielhallenvorbild, bietet aber gepflegtes 3D und viel Übersicht im extrabreiten Rückspiegel. Die Grand-Prix-Saison mit dem Paßwort-System spielt man



recht gerne, denn immer nur in Monaco rumzudrehen, wird auf Dauer etwas langweilig. Ein solides Rennspiel, das mich letztendlich nicht ganz begeistert. Die Grafik ist anständig, doch die Rennatmosphäre eher lau. Das Motorradrennen "Sugar-Hand-On" ist um eine Gangschaltung besser

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

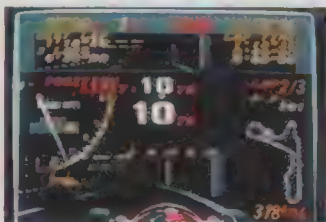
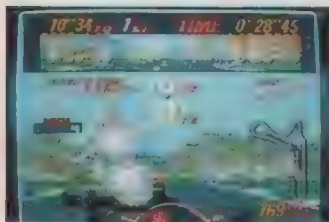
MEGA DRIVE

73%

Grafik: 67%

Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

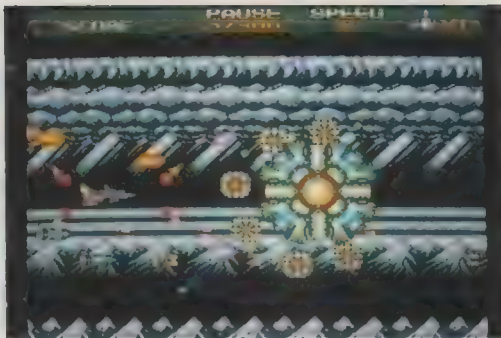


Aus dem Rennfahrertag: Kampf im vorderen Mittelfeld bei 320 km/h, Tunnelfahrt und Motorschaden (Mega Drive)





Der Moonwalker als wandelnde Staubschleuder (Mega Drive)



Lasches Ballerspiel mit lauen Extras: XDR (Mega Drive)

## SMOOTH CARTRIDGE

## Moonwalker

A-Hu! So mancher hat ihn schon geübt, den Michael-Jackson-Hüftschwung, federnd und geschmeidig aus dem Becken perlend. Das große Vorbild könnt Ihr jetzt per Mega Drive elegant über den heimischen Bildschirm tänzeln lassen. Die Sega-Interpretation des Michael-Jackson-Spielfilms "Moonwalker" hat gottlob nichts mit der schaurigen Computerspielversion zu tun. Auf dem Mega Drive steuert Ihr Michael durch fünf grafisch unterschiedliche Szenarien, die in je drei Unterlevels geteilt sind. Ziel in jeder Stufe ist es, alle Kinder zu befreien, die der böse, böse Oberbösewicht entführt hat. Zitternd kauern die armen, blondgezopften Hascherl am Boden, doch sobald sie von Michael

berührt werden, schwenken Sie begeistert den Teddybär und sind befreit. Um alle Kids zu finden, solltet Ihr durch Joypaddruck nach oben hinter Türen, Fenstern und Büschen (in späteren Levels gar hinter Grabsteinen) nachsehen. Gangster, Schläger, Zombies und andere Rüpel sind hinter Michael her, doch er kann durch gezielten Einsatz einer Portion magischen Staubs die Angreifer umhauen. Besonders effektiv ist der Wurf des in Bumerang-Manier zurückschwirrenden Killerhais. Jedes der fünf Szenarien wird mit einem Michael-Jackson-Hit unterlegt. Das "Greatest Hits"-Repertoire des Moduls spielt auf mit "Smooth Criminal", "Beat it", "Another Part of me", "Billie Jean" und "Bad". *hl*

"Bad" ist die Videospielumsetzung von Moonwalker keineswegs. Die Programmierer haben eine recht geschickte Mischung aus Filmelementen und solidem Actionspielprinzip hingelegt. Das weißgewandete Jackson-Sprite tänzelt elegant über den Bildschirm, und die Musik ist technisch hervorragend gelungen.

*Gut!*



gen. Man wippt angetan mit und ist von den Songs nie genervt. Das Spiel selber bietet solide Unterhaltung, aber wenig Neues und ist zu leicht. Selbst wenn Ihr den höchsten Schwierigkeitsgrad wählt, spielt Ihr Moonwalker zu schnell durch. Davon abgesehen ein anständiges Modul für Michael-Jackson-Fans

## KRANKER KLON

## XDR

Kaum gibt's die phänomenale Bildschirmballerei "Thunderforce III" für das Mega Drive, folgen schon die ersten Nachahmer. "XDR" (steht für X-Dazedly-Ray) schlägt in die gleiche Kerbe wie das Vorbild. Durch rund sechs horizontal scrollende Levels müßt Ihr ein Raumschiffsprite steuern und dabei auf alles ballern, was sich bewegt. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, fangt Ihr mit einer Minimalbewaffnung an, die aber im Laufe des Spiels durch Aufsammeln verschiedener Extrasymbole verstärkt werden kann. Insgesamt gibt es fünf Waffensysteme, die jeweils in drei Stufen ausbaubar sind. So hinterlassen einige Feindschiffe Symbole für die verschiedenen Zusatzwaffen. Ein

"B" steht zum Beispiel für einen verbesserten Normal-schuß, ein "L" für einen prächtigen Laser, ein "W" für besonders durchschlagskräftige Energiestrahlen und ein "M" für Raketen. Diese feuern in der ersten Stufe nur nach unten, dann auch nach oben und nach hinten. Zusätzlich könnt Ihr mittels "O" noch bis zu zwei Boote an Euer Schiff andocken, die ebenfalls munter vor sich hin schießen. Abgerundet wird die Extrasammelei mit einem Schutzschild, der besonders gut für den jeweiligen Level-Endgegner zu gebrauchen ist.

Wie schon bei den Mega-Drive-Modulen üblich, gibt's auch bei XDR ein Menü, in dem Ihr die Anzahl der Schiffe und den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. *mh*

Wo "Thunderforce III" für gestiegenen Adrenalinhaushalt und für ungelrubtes Ballern vergnügen gesorgt hat, steht bei "XDR" der Kampf mit dem Schlaf im Vordergrund. Ein paar simple Extras Feindformationen die dem Actionfreund ein mudes Lächeln abringen und eine recht einfallslose Grafik lassen

*Na ja...*



XDR im Actionmittelmaß versinken Wie man es außerdem geschafft hat, auf dem Mega Drive für ein solch erbarmliches Ruckel-scrolling zu sorgen, ist mir absolut schleierhaft. Die Firma Unipacc, die für XDR verantwortlich ist, sollte lieber noch mal eine Runde "Thunderforce III" spielen

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

59%

Grafik: 62%

Sound: 83%

Schwierigkeit: leicht

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Unipacc, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

52%

Grafik: 59%

Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

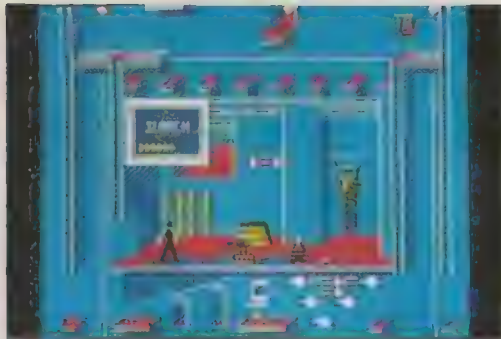








Wenig Action, viel Frust (Mega Drive)



Wenn er fällt, dann schreit er (NES)

## ÄUSSERST MÜHSAM

## Shiten-Myooh

**D**a machen sie sich auf, die vier tapferen Krieger: Kotarou schlenzt süß den Suriken, Ayame wirft wuchtig Bombchen, Kidenbouschleudert bildschöne Blitze, und Senshirou läßt lässig den Laser brutzeln — zum Wohle der Menschheit und zum Schaden der gegnerischen Sprites (...und keiner weiß, worum's geht, weil die Anleitung wieder in japanisch ist). Die Bomben, Laser und Surikens flutschen den Helden nur so aus der Hand; wenn man den Feuerknopf gedrückt hält, braut sich innerhalb weniger Sekunden ein kleines Feuerwerk zusammen, das dem Gegenüber nicht gut bekommt. Wenn man jetzt noch bestimmte Extras aufammelt, die wie rote Glühbirnen aussehen, be-

kommt man sofort mehr Energie und muß nicht so lange das Knöpfchen drücken, bis der edle Feuerzauber erscheint. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kann man zwischen den Recken hin- und herschalten.

Sechs Level stehen zu Beginn des Spiels zur Auswahl: die kahle Steinwelt, der steile Berg, die saftige Wiese, die gefährliche Straße, das üble Hafenviertel und zu guter Letzt die Welt der Zukunft. Man wählt zu Beginn des Spiels eine aus; drei weitere Welten, in denen es besonders wüst zugeht, kommen dran, wenn man die ersten sechs hinter sich hat. Da man das normalerweise nicht in einem Anlauf schafft, gibt's die ersten sechs Level lang unbegrenzt Continue. *al*

Spätestens beim ersten Obergegner wird die große Schwachstelle klar. Die Figuren agieren viel zu langsam, als daß man den heranpfeifenden Schüssen ausweichen könnte. Auch wenn man zwischen den Fähigkeiten der Charaktere hin- und herschaltet, ist spätestens beim dritten Obermörtz erst einmal Schluß

Na ja...



stuckelt, dazu dudelt eine flache Musik — So nicht, da gibt's besseres für Mega Drive

Man kann die Level überleben, wenn man sich Pixel für Pixel nach vorne tastet — aber macht das noch Spaß? Außerdem stürzen sich die Gegner in wirren Formationen auf die vier Helden, das ganze Spiel wirkt zusammenge-

## KEINER SPRINGT FEINER

## Impossible Mission II

**W**ar die Currywurst verdorben? Verschwand seine Katze? Bekam er keine Karten für die Salzburger Festspiele? Was immer pasierte, Elvin Atombender ist so sauer, daß er in drei Stunden die Welt in Stücke sprengen will. Er hat sich in einem Turm verschanz und öffnet nicht mal auf die Aufforderung "Achtungachtung, hier spricht die Polizei!". Die Lage ist ernst. Sie müssen also rein. Das Gebäude besteht aus acht Türmen, in denen es wiederum bis zu sechs Räume gibt, deren Einrichtung Sie penibel untersuchen sollten. Entweder finden Sie Zahlen, Extras oder gar nichts. Hat man die richtigen Zahlen zusammen, spuckt der Handgelenkscomputer eine Kombination aus. Mit

der gehen Sie in den Raum mit dem Safe, öffnen ihn, entnehmen eine Kassette und auf geht's in den nächsten Level.

Wenn's nur so einfach wäre! Denn Elvin ist Elektronikspezialist. Überall im Komplex patrouillieren seine Roboter, die Ihnen an die Lederhaut wollen. Und jetzt kommen die Extras ins Spiel. Sie können mit ihnen die Roboter kurzzeitig deaktivieren, Lifte verstellen, Minen legen oder anderen Unfug treiben. Ballern geht nicht, dem Agenten liegen keine Handfeuerwaffen. "Impossible Mission II" ist die Umsetzung des Epoxy-Hitnachfolgers aus dem Jahre 1989. Einen ausführlichen Test der Computerversion findet Ihr in **POWER PLAY 8/88**. *al*

Obwohl der Nachfolger zum Klassiker "Impossible Mission" vorletztes Jahr mit neuen Extras und neuen Robotern aufpoliert wurde, wirkt das Spiel etwas angestaubt. Die Nintendo-Umsetzung wurde zwar mit sehr viel Liebe programmiert (es gibt nur minimale Unterschiede zur Computerversion), trotzdem

Gut!



hat das Genre heute Interessanteres zu bieten. Wer einen Veteranen schreien und springen sehen will und intelligente Plattformspiele mag, sollte sich das gute Stück zulegen — gut spielen tut's sich allemal. Außerdem: Selten hat ein Sprite so markenschütternd gebrüllt, wenn es in einen Abgrund stürzt

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sigma, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

38%

Grafik: 35%

Sound: 44%

Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: S.E.I., Zirkapreis: 80 Mark

NINTENDO

78%

Grafik: 70%

Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel





Auf dem Mond läßt's sich gut springen (Nintendo)

## KOMIKER IM WELTALL

# Captain Comic

Standardabweiter im Plattformland: Die rauschbärtigen Oberweisen des Planeten Osmic wurden ihrer prachtvollsten Geschmeide beraubt. Da just in diesen Tagen große Feierlichkeiten auf dem Programm stehen, wurde der sagenhafte Captain Comic, ein dicklicher Gnom im unmodischen Raumanzug, mit der Suche beauftragt. Nicht leicht, haben sich die gemeinen Programmierer dieses Jump'n'Run-Spielchens doch sowohl Continuum-Möglichkeit, als auch einstellbare Schwierigkeitsstufen gespart. Anfangs läuft der Weltraumheld noch gänzlich unbewaffnet durch die sieben horizontal scrollenden Landschaften des Planeten Osmic. Eine Waffe ist jedoch schnell gefunden.

Rührt sich dann im "steirernen Wald" oder gar in der "Höhle der blinden Kröte" irgend etwas, darf geschossen werden; ansonsten gilt es, geschickt von Plattform zu Plattform zu hupsen. Wo viele Feinde lauern, sind natürlich auch die Bonusgegenstände nicht weit: Schutzschilder, Extraleben und ein Paar Sprungstiefel warten nur darauf, vom Captain aufgesammelt zu werden. Ein magisches Zielwasser darf als Extrawaffenersatz herhalten. Unverbesserliche Bleifinger sollten sich bei diesem Arcade-Adventure jedoch ein wenig zurückhalten: Penetrantes Dauerfeuern überlastet den Energiegenerator der eigenen Waffe. Unangenehme Feuerpausen sind die Folge.

wi

Frage: Was kann ein waschechter "Held der Galaxien"? Antwort: In zwei Richtungen laufen, hüpfen und mit einer lächerlichen Kartoffelpistole bunte Wattekügelchen verschießen. Den Eindruck gewann ich zumindest nach einigen Spielstunden. Der Captain selbst sieht ziemlich mickrig aus, die Hintergrund-

Geht so



grafik ist meist recht bieder und die verschiedenen Musikstücke laden eher zu einem Nicken, als zu wilder Schatz- und Monsterhatz ein. Trotzdem: In Sachen Spielbarkeit läßt der pummelige Captain so manchen Ninja stehen. Witzig auch die Spielanleitung: Im Spiel selber ist weniger Originalität zu finden

stehen. Witzig auch die Spielanleitung: Im Spiel selber ist weniger Originalität zu finden

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Akk!aim, Zirk-Preis: 90 Mark

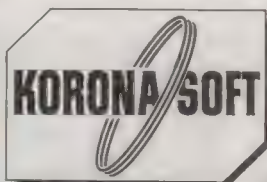
NINTENDO

52%

Grafik: 55%

Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel



KORONA-SOFT  
Versandhandels GmbH  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1



# SOFTWARE

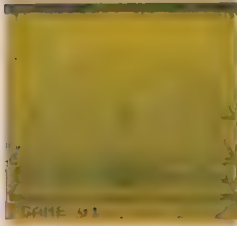
Spitzentitel –  
soooo günstig!

	C 64/D	Atari ST	Amiga	IBM
Anarchy	–	59,90	59,90	–
Battlemaster	–	79,90	89,90	–
Deliverance	49,90	–	–	–
Dragon Flight (Lim. Edition)	–	79,90	79,90	–
Dragon Wars	49,00	–	79,90	89,00
Dungeon Master	–	79,00	79,00	99,00
F19 Stealth Fighter	–	89,90	89,90	119,00
Invest	–	–	69,90	–
Kick Off II	49,90	69,90	69,90	–
Klax	49,90	59,90	59,90	79,90
Maniac Mansion	61,00	79,00	79,00	79,00
Oil Imperium	43,00	61,00	81,00	61,00
Pirates	53,00	79,00	79,00	79,00
Reederei	43,90	53,90	61,90	–
Shadow of the Beast II	–	–	99,90	–
Silent Service II	–	–	–	99,90
Sim City	–	89,90	89,00	89,00
The Gold of the Aztecs	–	59,90	79,90	79,90
Their finest Hour	–	89,00	89,00	89,00
Time Maschine	49,90	79,90	79,90	–
UMS (Univ. Mil. Sim.) II	–	89,90	89,90	99,90
Wings	–	–	89,90	–
Wings of Death	–	79,90	79,90	–
Zak McKracken	51,00	79,00	79,00	79,00

- X **Endlich:** Die offizielle europäische Version  
**SEGA MEGA DRIVE** incl. Altered-Beast **499,00**
- X Spielen wo immer man will: **Tragbares**  
**Telespiel-Gerät GAME BOY** incl. Tetris **169,00**
- X **Speichererweiterung für Amiga 500**  
umschaltbar / mit Uhr **159,00**
- X **Sound-Karten**  
für Ihren PC: **AD-Lip** **299,90**  
**Sound-Blaster (Version 1.5)** **449,00**

Wir haben für Sie ständig über 3.000 Programme am Lager. Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an oder noch besser: Besuchen Sie uns in Gütersloh, Carl-Bertelsmann-Str. 53. Auf 400 qm zeigen wir eine einmalige Spieleauswahl für alle wichtigen Computer.





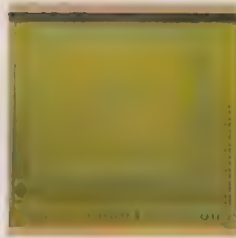
### Penguin Wars

"Penguin Wars" ist ganz einfach. Ihr müßt nur zehn Bälle innerhalb von 60 Sekunden auf die andere Seite des Spielfelds rollen. Leider hat Euer Gegenüber die selbe Absicht. Trifft Eure Kugel den Gegner, dann fällt er für ein paar Sekunden in Ohnmacht. Ihr könnt gegen fünf unterschiedlich starke Gegner spielen, oder, über Video-Link, gegen einen Freund antreten.



### Rastan Saga II

Oje, jetzt hat Taito auch die Mega Drive-Version dieses Jump'n'Run-Spiels verunziert. Die Sprites sehen auf den ersten Blick zwar ganz gut aus, an Animationsphasen wurde jedoch kräftig gespart. Das schnarrige Spielprinzip und die peinlichen Soundeffekte kennt man schon von der PC-Engine-Version, einzig die Hintergrundmusik vermag annehmen zu überraschen.



### Ishido

In dieser Ausgabe testen wir im Computerspielteil ausführlich die PC-Version von "Ishido".

Die Game-Boy-Umsetzung bietet das gleiche kluge Tüftelspielprinzip, welches nicht einfach, auf dem Schirm, wohl Schruppdisplay des Game Boy, die Symbole auseinanderzuhalten, aber die Programmierer haben die Farben mit halbwegs erträglich gelöst.

Wenn der Satz Spielsteine nicht über sich hinweggenügt ist, kann zwischen zwei weiteren, darunter auch die originalen Ishidosteine, umschalten. Auch bei der Hintergrundmusik darf gewählt werden. Drei nette, aber nicht umwerfende Musikstücke stehen zur Auswahl. Ishido kann man alleine, mit einem Freund oder gegen den Computergegner spielen.

Der Computergegner ist ein schlauer Fuchs, der nicht so einfach zu besiegen ist – je besser man selber spielt, desto besser scheint er zu werden.

Leider fehlt eine High Score-Liste. Eine Batterie zum Speichern blieb dem Modul versagt, so daß man seinen Scores immer noch auf einen Zettel notieren muß. Auch das Orakel ist verschwunden, diese Ishido-Version beantwortet also leider keine Fragen zur Weltpolitik ("Wann kracht's?"), Freundin ("Wann kracht's?") oder neuen Autos ("Wann kracht's?").

Wer auch unterwegs ohne sein Ishido nicht leben kann, ist mit der Westenlandschen Version gut bedient. Gegenüber der Computerversion müßt ihr zwar bei der Spielbarkeit keine Abstriche machen, dafür aber beim Spielkomfort.

Denksportfreunde und kluge Köpfe sollten sich dieses Modul anschaffen. Die Einschränkungen ist Ishido eine runde Sache mit Pfiff.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nexoft  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 41%**

Grafik: 29% Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 41%

Genre: Action  
Hersteller: Taito  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 39%**

Grafik: 36% Sound: 27%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Denkspiel  
Hersteller: ASCII  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 80%**

Grafik: 34% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

# Quickjoy

## Die neuen Modelle 90/91

für Commodore • Atari • CPC • Nintendo • Sega u. PC



### SV 127 Top-Star

Der superrobuste  
im Acrylglas-Gehäuse mit  
slow-motion-Funktion



### SV 128 Megaboard

mit 2 Stoppuhren  
10 Microschaltern  
und slow-motion



### SV 401 SG Fighter

für alle  
SEGA-Consolen –  
auch für  
Nintendo erhältlich  
optimale  
Spielfreude

### SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line  
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



# Quickjoy

...natürlich von Jöllenbeck

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften



Auf geht's zur

# AMIGA KÖLN 90

Unter der  
Schirmherrschaft  
von Commodore  
und dem  
Amiga Magazin

**09.11.-11.11.90**  
Köln Messe,  
Halle 10 und 12  
(08.11.90 Fachbesuchertag)

**Öffnungszeiten:**  
08.11.90/Fachbesuchertag:  
10:00 - 18:00 Uhr

09. 11.-11. 11. 90  
9:00 - 18:00 Uhr

**Eintrittspreise:**  
Tageskarte 09. 11.-11. 11. 90  
Schüler/Studenten: DM 10.-  
Erwachsene: DM 15.-

**Fachbesucherkarte: DM 35.-**  
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie  
über 100 Aussteller und  
30000 AMIGA-Fans!

**Kommen Sie vorbei,  
wir freuen uns auf Sie**

Information:

☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
**Shows**

Ami Shows Europe GmbH  
Zugspitzstraße 2A  
8011 Vaterstetten  
Fax: 08106-34094



**E**s gibt gute und schlechte Spiele. Richtig — aber eigentlich auch falsch. Solch brachiale Schwarzweißmalerei ist nicht fair. Ist ein Spiel nur "gut", gar "sehr gut" oder eine absolute Zierde jeder Sammlung (und wird von uns dann mit der glänzenden "Besonders empfehlenswert"-Medaille geschmückt)? Auch bei der finsternen Seite der elektronischen Unterhaltung muß differenziert werden. Es gibt Titel, die man zur Not spielen kann, welche, die schnell langweilig werden und sogar "Prachtexemplare", die spontane Pfuscher und einhelliges Abwinken verdienen.

Über die allerbesten Spiele wird oft geschrieben: In Features werden die "Muß"-Spiele für jeden Computer

vorgestellt, man findet sie an den Spitzen der Hitparaden. Die ungeliebten, weil miesen Spiele werden hingegen nur allzu rasch vergessen. Das ist nicht immer gerecht: Viele Programme sind so schlecht, daß sie auf morbide Weise schon wieder gut sind. Die unfreiwillige Komik von Software-Katastrophen soll im Mittelpunkt der nächsten Seiten stehen. Auf der Suche nach origineller Schlechtigkeit fiel uns eine Reihe von Kuriositäten auf: An den langsamsten Adventure-Parser erinnert man sich ebenso schauernd wie an das häßlichste Sprite. Unsere Parade der Software-Monstrositäten wird so zu einem ironischen Blick auf einige der merkwürdigsten Spieleauswüchse der letzten Jahre. *hl*

**Wer erinnert sich noch schauernd an das scheußlichste Sprite, die abartigste Anleitung oder den pampigsten Parser? Heinrich Lenhardt öffnet das Schatzkästlein der schaurig-schlechten Spiele.**

# DIE FURCHT





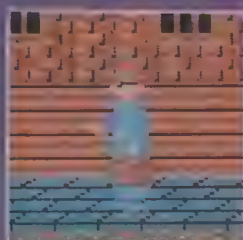


## Die lächerlichsten Boscwichte

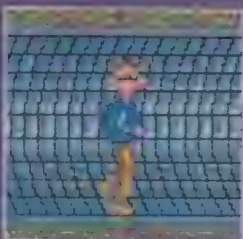
Aus der Suche nach der packenden, mitreißenden Spielidee, die jeden Käufer förmlich zum beherzten Griff ins Händlerregal zwingt, resultiert so manches Musterbeispiel unfreiwilliger Komik. Anfang 1988 waren Actionspiele aller Couleur sehr gefragt. Auf der Suche nach einem echten Nervenzerfetzter ersann eine Software-Firma die Mär von Street Gang. Sie berichtet vom braven Buben Mickey, der ob der Umzugslust seiner tückischen Eltern in einer finsternen Gegend landet. Hier wird der Begriff des Gassenhauers noch wörtlich genommen, grimmige Straßengangs schlurften Passantenprügelnd über den Asphalt. Mickey will Mitglied einer schicken Gang werden und muß dazu dem Anführer der Gang um einen Teil seiner Haarpracht erleichtern. Auf dem Weg dorthin wird Mickey mit den merkwürdigen Bewohnern seiner Nachbarschaft und der Spieler mit einigen der putzigsten Boscwichtern der Software-Geschichte konfrontiert. Für Erheiterung sorgt der gemeinsame Graffiti-Künstler, der vorzugsweise in Ru-



Sprayus Anonymus: erst sprühen, dann fragen



Knaifus Aktentaschus: trau keinem Trenchcoat-Träger



Joggus Sonnenbrillus: der Körper gesund, der Geist scheinbar wund

den antritt und bei Berührung an Mickey's Lebenssäften zehrt (wohl zu tief an der Spraydose geschnüffelt?). Noch unmotivierter wirkt das gelegentliche Auftreten eines älteren Herren mit Trenchcoat und Aktienkofferchen, der in zufälligen Intervallen eine Revolverkugel aus der Hüfte schießt. In Kanalschächten lauern gar gewalttätige Jogger mit orangefarbenen Sporthosen und Sonnenbrillen. Street Gang setzte mit diesen schillernden Typen neue Maßstäbe im Bereich der elektronischen Realisatire.

# STARBAREN 10



## Die peinlichste Emulation

... und die Hardware-Scrolling-Optionen, die es ermöglichen, die Textauswahl zu vergrößern. Bei solchen Attacken wäre ein Sticker auf der Verpackung recht und billig (Textvorschlag: "Lauft auf dem C 64, nutzt die Hardware aber in keiner Weise aus").

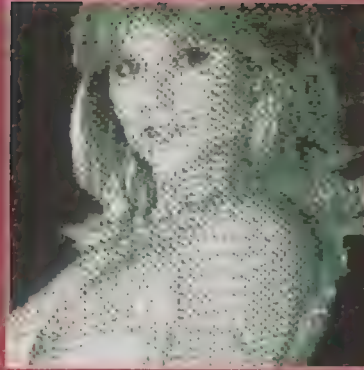
**Arglistige Täuschung:** Es sieht nach Spectrum aus, ist aber ein C 64-Programm. "Fighting Soccer" beweist eindrucksvoll, wie man so ziemlich sämtliche Hardware-Vorzüge eines Computers kalt lächelnd ignorieren kann.





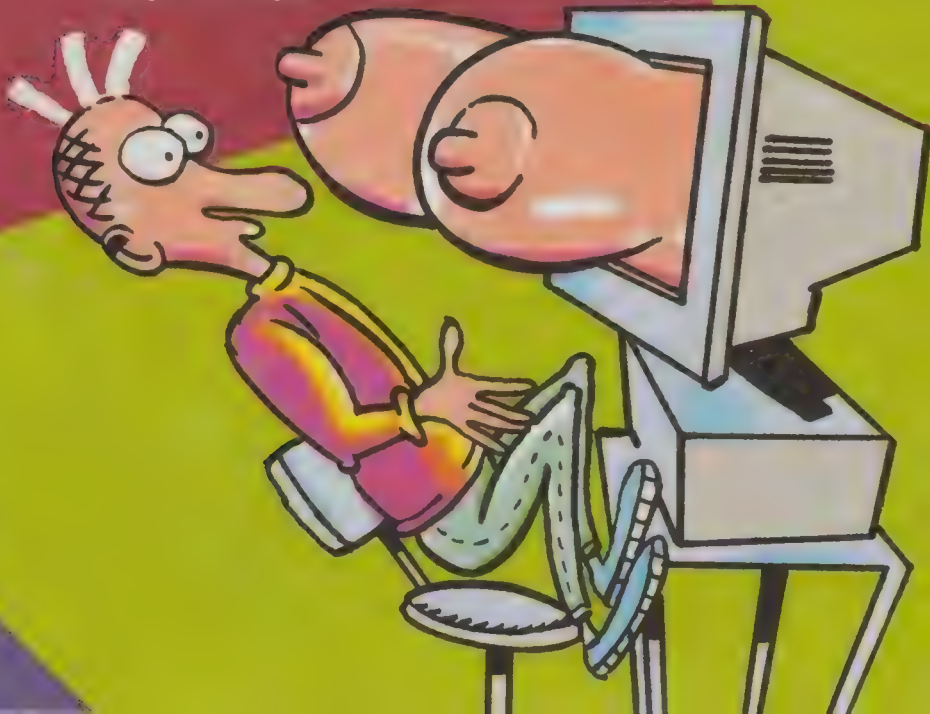
## Das unerlässlichste Strip Poker Programm

Kein noch so niedriger Instinkt ist dagegen gefeit, von der Software-Industrie aufs Korn genommen zu werden. Das ganze Genre der "Strip Poker"-Programme lebt davon, daß dem Spieler der Verstand förmlich in die Hose plumpst. Nun hat die erotische Bilderschau auf Heimcomputern gegen die voyeuristische Alternative eines reich bebilderten Herrenmagazins zwei entscheidende Nachteile: Die Software-Fleischschau ist wesentlich teurer und vermag die grafische Qualität einer Hochglanz-Ausklappattraktion nicht ansatzweise zu erreichen. Besonders finsternisgenet die Software-Verlustierung bei "Samantha Fox Strip Poker". Ein technisch anscheinend nicht sehr beschlagener Mensch hatte die glorreiche Idee, fünf digitalisierte Pin-up-Posen von Samantha Fox, berühmt-berühmt ob ihres wogenden



Hunde nehmen Helldaus, meine Kinder beginnen zu weinen und die Milch wird sauer. Das Guck-Sau-Verwecheln bei Samantha Fox Strip Poker ist ein wenig mehr als nur ein Spiel.

Busens, ohne nachzuladen in den Speicher des C 64 zu rammen. Da wird das RAM knapp, und die Kurven arten ins Grobschlechtige aus. Die Grafik entpuppte sich als arger Liebestöter und das Programm als so spielschwach, daß man nur allzusehr das Grauen in voller Blüte betrachten kann.







## Das häßlichste Sprite

Mit dem Wort "Sprite" verbindet der Computerspieler nicht nur Limonadenergüsse, sondern denkt vor allem an gezeichnete Objekte, die sich über den Bildschirm bewegen. Egal ob Adventure oder Action, ob 8 oder 16 Bit: Kaum ein Spiel kann es sich leisten, spritelos zu sein (von den Textadventures der Geschichtenerzähler von Infocom und anderer Exoten einmal abgesehen). Wer kennt nicht die seligen Augenblicke, in denen man seinem Raumschiff-Sprite nach erstmaliger Besteigung des fetten Schlußgegners in "R-Type" zujubelt oder unter dem Joch der 4.77-MHz-Rasanz eines Oldie-PCs in Tränen ausbricht, weil ein Sierra-Abenteurer-Sprite im gemächlichen Kriechgang über die Matscheibe schlich. Ein bestimmtes Sprite sticht alle anderen aus, wenn auch in negativer Hinsicht: Gabe es



Ist es eine Mülltonne? Ist es ein Ziegelstein? Nein, es ist ein Fußballer aus der C64-Katastrophe "Street Cred Football". Den Namen des verantwortlichen Grafikers wollen wir aus Pietätsgründen nicht nennen.

nicht eine Anleitung und viel Fantasie, würde man schwerlich draufkommen, was es eigentlich darstellen soll. Es sieht aus wie ein Fund aus einer Sondermülldeponie, schwebt aber emsig auf grauem Grund über dem Bildschirm. Das Spiel ist die C64-Heimsuchung "Street Cred Football", und das Sprite soll einen Fußballer darstellen. Was die Sache besonders grausig macht, ist der Umstand, daß gut ein halbes Dutzend dieser Objekte gleichzeitig zu sehen ist. Man sollte nicht nach dem Äußeren gehen, aber dieser Klumpen Tristesse treibt einen zum Ausschalten.

## Die ehrlichste Katastrophensammlung

Im Herbst 1985 kletterte eine Sammlung mit fünf Programmen für den Sinclair Spectrum in die englischen Billigspiel-Charts. Soweit eigentlich nichts Besonderes — aber diese Kassette hatte den schrägen Titel "Don't buy this" ("Kauf das nicht!") und bekannte sich dazu, die "fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten" zu enthalten. Hersteller Firebird hatte sich einen einmaligen Gag erlaubt: Fünf besonders üble Spiele, die der Firma ganz ernsthaft zur Veröffentlichung angeboten wurden, fanden ihren Weg auf diese Jux-Compilation. Unter den Gurkenprogrammen, die selbstverständlich alle in lupenreinem Basic geschrieben waren, befanden sich so unsterbliche Titel wie "Fido 2" und "Weasel Willy". Obwohl diese spleenige Idee unerwartet gut ankam, erschien nie eine Umsetzung für andere Computer. Vielleicht waren die schlechten Spiele auf anderen Systemen nicht schlecht genug?

### Spieler-Test

## Die schlechtesten Spiele der Welt

Name: Don't buy this  
Computer: Spectrum  
Spielertyp: Diverse (fünf Programme)  
Preis: 8,00 Mark (Kassette)  
Bemerkung: Sammlung der schlechtesten Spiele

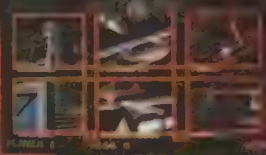


Kein Witz, das Ding gab's wirklich! In Ausgabe 12/85 zollte auch das Magazin "Happy Computer" der aufrichtigen Luschen-Sammlung "Don't buy this" Respekt.



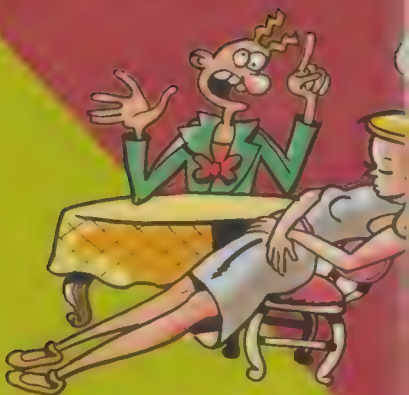


# THE SECOND WORLD



**KOMPLETTSTERN:** *System: IBM PC, The SECOND WORLD* (eigene Produktion)  
 Cocktail aus diversen anderen Handeleinsparungen mit vielen Erweiterungen, der auf jeden  
 Fall zu einem Longdrink wird. (Zitat Torsten Oppermann / ASM)  
**"THE SECOND WORLD"** gibt es im Fachhandel, in den Fachabtei-  
 lungen der Kaufhäuser und ...  
 ...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu Ihren Preisen!  
 AMIGU, 4443 50 69,95 DM, 79,95 DM, 29,95 DM, 19,95 DM.  
 Schnellversand, Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:  
 MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegraber, Postfach 2144 A,  
 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.  
 System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung  
 und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschggarantie bei schad-  
 hafte Exemplaren (innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenlose Ersatzlieferung





## Der langsamste Adventure-Parser

Wer kann sich noch an Rod Pike erinnern? Vor ein paar Jahren veröffentlichte dieser Programmierer drei Adventures auf dem (mittlerweile in die ewigen Software-Jagdgründe eingegangenen) CRL-Label. Mit "Dracula", "Frankenstein" und "Wolfman" verbreitete der Brite Angst und Schrecken, was weniger an den Horrorthemen, sondern an der garstigen Qualität seiner Spiele lag. Unlogische Puzzles und miese Grafiken haben auch andere Adventures zu bieten, aber Rod Pikes Frankenstein wartete mit einem rekordverdächtig langsamen Parser auf: Bis zu 25 Sekunden (!) konnten bei der C-64-Version vergehen, bis der Spieler nach einer Kommandoingabe eine Reaktion des Programms bewundern durfte (pessimistische Naturen schalteten vorher schon ihren Computer aus; in dem sicheren Glauben, daß sich das Programm aufgehängt hätte).

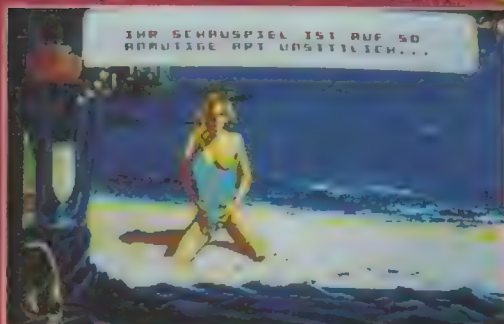


Der Zeitlupen-Parser von "Frankenstein" veranlaßte Anatol Locker und Boris Schneider anno 1987 zu heftigen Mißfallenskundgebungen: "Einer der absoluten Tiefpunkte der Adventure-Geschichte."



## Die dümsten Dialoge

"Emanuelle" vom französischen Software-Haus Tomahawk ist für so manches Kuriosum gut. Schließlich ist es aus der "Spiel zum Film"-Galerie das erste Programm, das auf einem handfesten Erotikstreifen basiert. Geistige Klimmzüge hat wohl niemand bei der Software-Umsetzung erwartet; schon die Anleitung läßt Schlimmes ahnen: Auf der Suche nach der allzeit willigen Schönheit Emanuelle bereist der Spieler Brasilien. Der Autor der Anleitung delirierte schon vor Erregung: "Diese sehnstüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen", verrät er in Kapitel 1. Mit dem angeschmorten Gehirn ließe sich die Dürftigkeit des Spielprinzips erklären, die in den primitivsten Dialogen gipfelt, welche die Software-Geschichte bislang erlebt hat. Der geplagte Spieler muß bei Gesprächen mit anderen Personen zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Die Gesprächspartner sind meist weiblichen Geschlechts, und die verbalen Köstlichkeiten



Wer glaubte, daß die sprachliche Dürftigkeit des Softpornos "Emanuelle" nicht zu unterboten ist, hat das Spiel zum Film noch nicht gesehen

spielen sich auf niederstem Aufreißniveau ab. Hier einige kleine Kostproben aus der rhetorischen Gruft des Emanuelle-Computerspiels:

"Ich würde gerne Ihren Körper meinen Sinneslusten unterwerfen."

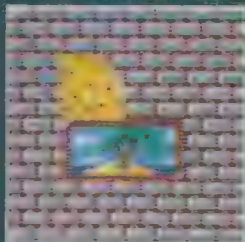
"Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann!"

"Willst Du meine Intimität kennenlernen?"

Wurde man im Alltag solche Formulierungen zum besten geben, wären eingeschlagene Zähne, diverse Zivilklagen und ein rascher gesellschaftlicher Abstieg die wahrscheinlichen Folgen. Dank soviel klebriger Dumpfheit ist dem Programm die Ernennung zum Spiel mit den dümsten Dialogen gewiß.

## Die überflüssigste Fortsetzung

Als im Frühjahr 1989 das Spiel zur Zeichentrickserie "Tom & Jerry" erschien, schäumte der POWER PLAY-Testbericht nahezu vor Ärger. Das Jump-and-Run-Spiel litt unter miserabler Steuerung und niederem Spielwitz. Doch nicht mal ein halbes Jahr später veröffentlichte der Hersteller mit "Tom & Jerry 2" bereits die Fortsetzung zu dieser ramschreifen Banalität. Verwundert rieb sich jeder Tester die Augen: Hatte jemand versehentlich die falsche Diskette in die Packung gelegt? War die "2" auf dem Cover nur ein Druckfehler? Tom & Jerry 2 unterschied sich so gut wie gar nicht von seinem Vorgänger und verursachte das üble Gefühl, daß hier versucht wird, das nahezu gleiche Programm erneut zu verkaufen. Ein Motiv für die Tat könnte darin bestehen, eine teure Lizenz rasch auszuschlachten. Die geleiteten Käufer, die beide Spiele erworben haben, wurden für eine solche Geschäftspolitik wenig Verständnis aufbringen.



Alles Käse: Hier handelt es sich nicht um zwei Bilder aus einem Spiel, sondern um je ein Bild aus zwei Spielen. Bewundert also ehrfürchtig die Verwandtschaft zwischen "Tom & Jerry" und "Tom & Jerry 2". Welches der beiden Programme links und welches rechts abgebildet ist, können wir nicht mit Sicherheit bestimmen. Ihr wißt schon: diese frappierende Ähnlichkeit...



## Die schlampigste deutsche Anleitung

Anfang und Mitte der 80er Jahre, als die ersten Computerspielerhersteller gerade von Garagenfirmen zu umsatzgewaltigen Unternehmen heranwuchsen, galten deutsche Anleitungen noch als ein arges Problem. In den meisten Fällen existierte eine deutsche Dokumentation überhaupt nicht und wenn doch, sorgten oft eine Reihe exquisiter Tippfehler, eine Orgie orthographischer Disaster und Unmengen unfreiwillig komischer Formulierungen für Erheiterung. Die Zeiten, in denen der Kunde für sein gutes Geld eine Anleitung erhält, die anscheinend in fünf Minuten bei Kerzenschein unter alleiniger Zuhilfenahme eines Taschenwörterbuchs entstand, sind zum Glück vorbei. Die meisten übersetzten Anleitungen sind verständlich formuliert und hinterlassen beim Spieler keinen Babylon-Komplex. Eine aktuelle Ausnahme ist so kraftig danebengeraten, daß sie den Unehrenplatz in der Kategorie "schlampigste deutsche Anleitung" belegt. Was System 3 im Anleitungsheft zu "Flimbo's Quest" vom Stapel läßt, verursacht nicht nur bei Hardcore-Germanisten Schwindelattale. Fairerweise sei vermerkt, daß der deutsche Distributor des Programms bei System 3 gegen diesen Pfusch heftig gemolzt hat. Die Katastrophe hatte zu diesem Zeitpunkt freilich bereits ihren Weg in die Händlerregale gemacht.

### Einlade Instruktionen

Commodore C64 kassette: stecke die kassette in den Spieler hinein und prüfe das es ganz am anfang ist. Halte den Shiftschlüssel nach unten und drück den LAUF/ STOP Schlüssel und drück Spiel

Commodore C64 disk: stecke die disk mit der Anschrift nach oben in den Fahrspieler und prüfe das die Klappe gut geschlossen ist. Typ <sup>III</sup> und drücke den Retour Schlüssel Für 128 Typ GO 64 und drücke Retour.

Kleine Kostprobe aus der deutschen Anleitung zu "Flimbo's Quest" — frei nach dem Motto "Konrad Duden antwortet nicht".





# WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das  
neueste  
Heft  
gratis  
zum  
reinschauen  
und  
überzeugen



Tips&Tricks,  
die begeistern

Grafik und  
Animation  
für Profis

Top - Listings

Aktuellste  
Nachrichten  
aus der  
AMIGA-Szene

Bild: senden Sie mir das Testgutschein an: Markt & Technik Verlag AG, Amiga-Testgutschein, Hans-Peter Straße 2, 8013 Haar



## AMIGA TESTGUTSCHEIN

☒ JA, senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

### Widerrufsgarantie:

Sie können  
Ihre Bestellung  
durch kurze  
Mittlung an  
die  
Markt & Technik  
Verlag AG,  
Postfach 1304,  
8013 Haar  
innerhalb von  
8 Tagen  
widerrufen.  
Rechtzeitige  
Absendung  
genügt.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

04/AC 10 QA

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.




**W**er meint, Soft- und Hardware würde immer noch in umgebauten Garagen unter chaotischen Bedingungen entstehen, wird bei Accolade enttäuscht. Accolades Büros im kalifornischen San Jose sind der Traum jedes Jungarchitekten: Das Gebäude ist hypermodern, ein Monstrum aus Chrom und Glas, vollklimatisiert und voller High-Tech. Accolade okkupiert die Stockwerke Nummer 1 und 2. **POWER PLAY** hat einen Termin mit Randall Thier verabredet, dem "Vice President of international Business". Randy, der weit weniger offiziell ist als seine Visitenkarten, kommt etwas hektisch aus seinem Büro und meint: "Sor-



18:19 — Die Chefetage (links: Peter Doctorow) spielt mit Leidenschaft Pingpong

## BESUCH BEI ACCOLADE

 Kalifornien, edle Büros, schnelle PCs, nette Chefs: Accolade scheint eine echte Traumfabrik zu sein. **POWER PLAY** erkundigte sich über Parser, Projekte und Pingpong.



Infocom-Hase Mike Berlyn



Das Geisterhaus war Inspiration für "Don't go alone"

ry, ich hab' noch ein Meeting. Wenn Du vielleicht erst mit Mike und Steve reden willst...?"

Mike Berlyn ist ein Veteran der Adventure-Szene. Er war einer der ersten, die Adventures programmierten, sein bekanntestes Spiel ist "Tass Times in Tonetown", sein bestes "Suspended", das er vor Jahren für Infocom schrieb.

**POWER PLAY:** Du warst früher ein Verfechter der Text-Adventures, jetzt bist Du auf Grafik-Adventure umgeschwenkt. Wie kommt das?

**Mike:** Das letzte Adventure, das ich veröffentlichte, nannte sich "Dr. Doomonds Wild Party". Das Spiel war ein schönes, umfangreiches Text-Adventure. Es hat sich ungefähr zweitausendmal verkauft. Das ist aber nicht genug, um mit diesem Genre weiterzumachen. Ich will schließlich auch etwas essen. Außerdem ist keine Zeit für Puritaner mehr: Wo Du hinsiehst, findest Du jetzt Grafiken.

**POWER PLAY:** Fällt Dir der Umstieg schwer?

**Mike:** Nein. In Grafik-Adventures werden Dinge möglich, die man in einem Text-Adventure nicht machen kann. Man sieht eben, was passiert. Das muß man erst visualisieren. Inzwischen hat sich einiges getan. Wir bekommen inzwischen unsere Grafiken von ausgebildeten Künstlern, nicht nur von gutmeinenden Hobbyisten.

**POWER PLAY:** Worum geht's in Deinem neuen Spiel *Altered Destiny*?

**Mike:** Der Held der Geschichte hat den falschen Fernseher erwischt, als er ihn vom Reparieren abholt. Das

Accolade Büro ▼





# POWER-GAMES

## ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

DM 40,-

### Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegt und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines laßigen Weges trotzen.  
**Bestell-Nr. 38784**

### Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sumpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen.  
**Bestell-Nr. 38785**

**POWER-GAMES**  
erhalten Sie im  
guten Fachhandel

### Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt.  
**Bestell-Nr. 38765**

### Dungeon

„Dungeon“ ist eine Variante des legendären Spiels „PacMan“. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen ihnen. Geister und Monstern aus dem Weg zu gehen.  
**Bestell-Nr. 38760**

### Operation Feuersturm

Sie sind „Mister James Bond“ und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden. Falls nicht, wird sie abgeworfen.  
**Bestell-Nr. 38739**

### Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden.  
**Bestell-Nr. 38705**

### Nippon - das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshio begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus. Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.  
**Bestell-Nr. 38729**

Illustration für:  
„Nippon“



  
**Markt&Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei  
Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und  
in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Ding stammt offensichtlich nicht von dieser Welt, denn wie Du siehst, wird der Held soeben durch die Bildröhre aus seinem Wohnzimmer in eine fremde Welt gesaugt. Da steht er nun. Er ist in eine andere Dimension gerutscht. Um wieder rauszukommen, muß er das "Lichtjuwel" finden.

Ich wollte kein 08/15-Fantasieabenteuer schreiben, kein Standard-"Dungeon & Dragons", sondern etwas eigenes. Also erschuf ich eine andere Biologie, andere Kreaturen, eine andere Umgebung, eben etwas Neues, das nicht schon in hundert anderen Spielen gesehen hat.

**POWER PLAY:** Woher nimmst Du Deine Ideen?

**Mike:** Daher, wo ich alle meine Ideen bekomme. Ich gehe in einen Laden und kaufe mir... (lacht). Nein, weiß nicht, die Ideen fliegen mir einfach zu. Und meine Frau hilft mir ein wenig, aber sag's nicht weiter.

Als nächstes ist Steve Cartwright dran. Steve hat schon viele Spieler vor die Monitore gefesselt. Mit "Hacker" landete er seinen Überraschungshit, jetzt bescherte er der Spielwelt sein erstes Adventure.

**POWER PLAY:** Glaubst Du, daß Eure Adventures besser sind als die von Sierra?

**Steve:** Unser Parser ist sicherlich intelligenter als der von Sierra. Sierra hatte einen grandiosen Start, aber wir hoffen, sie mit unseren Spielen zu überholen. Diese beiden Spiele sollen uns erst einmal "in die Tür" bringen, damit die Leute wissen, daß wir auch Grafik-Adventures machen können. Also versuchen wir, gegen die Kolosse Lucasfilm und Sierra anzutreten. Lucasfilm hat meiner Meinung nach das bessere Interface von beiden. Loom war sehr elegant, es ist zwar nicht mein Spiel, aber ich mag die Technik, die dahintersteht.

**POWER PLAY:** Wie lange habt Ihr an Eurem System gearbeitet?

**Steve:** Als Mike zu Accolade kam, hatte er schon über ein Jahr an dem Parser gearbeitet; dann brauchten wir noch ein Jahr, um das System zu entwickeln. Nebenbei schrieb ich die Story, vier Monate brauchten wir zum Debuggen des Parsers... alles in allem hat's wohl 5 "Mannjahre" gebraucht, um Les zu programmieren. Das ist eine Menge Zeit, dafür wird's beim nächsten Mal schneller gehen. Ich habe noch nie vor-



Steve Cartwright sucht den König

her ein Grafik-Adventure geschrieben. Es war das härteste, was ich je gemacht habe. Ich war nie ein Technikspezialist und habe den technischen Kram wie die Kompression oder Diskroutinen gerne anderen Leuten überlassen. Diesesmal habe ich alles selber mitentwickelt. Drei Viertel meiner Zeit habe ich mit der Technik zugebracht.

**POWER PLAY:** Was hast Du als nächstes vor?

Das Ende von Les Manley läßt so einiges offen — vielleicht wird es ja eine Fortsetzung geben, wer weiß?

Randy hat "ausgemietet". Auf dem Weg in sein Büro zeigt er aus dem Fenster: Warst Du da schon drin? Als ich verneine, erklärt er:

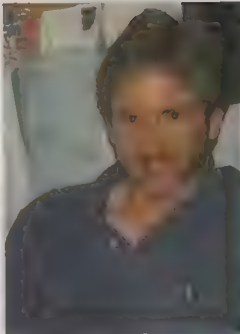
**Randy:** "Das ist ein berühmtes 'Geisterhaus'. Die alte Dame, die dort lebte, hatte die Angst, daß sie sterben würde, wenn sie nicht weiterbauen würde. So heuerte sie mehrere Baurtrupps an, die nichts anderes machten, als zu bauen — egal was. In dem Haus gibt es Treppen, die in die Wand führen. Oder Türen zu keinem Zimmer gehören. Oder endlose Irrgärten."

**POWER PLAY:** War das die Inspiration für "Don't go alone"?

**Randy:** Nicht direkt, aber es ist schwer zu ignorieren: Das Haus liegt direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite.

**POWER PLAY:** Wie kommt Du zu Accolade?

**Randy:** Die Gründer von Accolade waren zwei der ersten Spieldesigner in diesem Geschäft: Bob Whitehead und Allan Miller. Sie arbeiteten bei Atari und entwickelten Spiele für das VCS 2600. Als ich Allen und Bob das erste Mal traf, hatten sie gerade eine kleine Firma namens Activision gegrün-



Randy Thier liebt BMW

det. Sie verließen Activision, weil die Firma in eine Richtung ging, die ihnen mißfiel. Also machten wir vor 5 1/2 Jahren Accolade auf.

Angefangen haben wir mit Sportsimulationen. Wir mögen Sport — es war logisch, Sportsimulationen zu programmieren. Ich spiele gerne Softball, Allan Miller Tennis, Peter Doctorow, der Vice President macht alles — auch Pingpong. Wir versuchen lieber, einen starken Grundstein zu legen, als uns auf alle Spielgenres gleichzeitig zu stürzen, so etwas geht meistens schief. Wir arbeiten an einem Genre, bis wir besser und besser werden.

**POWER PLAY:** Werdet Ihr Eure Spiele weiter für die meisten Computertypen programmieren?

**Randy:** Solange es profitabel ist, werden wir sicher für Atari ST und Amiga entwickeln. Hier in den Staaten ist der PC sehr stark. Wir werden ab sofort auch für Game Boy, das NES, Sega Mega-Drive und die Turbo Grafx schreiben. Außerdem sind wir gerade an CDTV dran. Wir versuchen, uns vorsichtig auf die Maschinen der Zukunft ranzutasten. Unsere Gründer waren nicht nur Software-, sondern auch Hardware-Designer. Wir werden zwar keine Konsole selber entwickeln, aber es könnte schon bald Accolade-Spiele auf CD geben. Wir versuchen, unsere Fantasien real und spielbar zu machen. Wenn man das mit einer besseren Grafik erreichen kann, sind wir dabei, wenn das mit einem Soundboard besser kommt: lieber gestern als heute. Es ist also ein logischer Schritt, daß wenn sich eine Technik als gut herausstellt, sie zu nutzen.

**POWER PLAY:** Laßt Ihr den Programmierer, wenn sie auf

Verbesserungen drängen, mehr Zeit?

**Randy:** Normalerweise ja. Mike Berlyn ist nicht nur ein Software-Autor, sondern er hat richtige Bücher geschrieben. Ich bin sicher, daß Mike Dir sagen könnte, daß ein Buch nie fertig ist. Es kommt der Punkt, an dem man immer noch verbessern kann, aber dann kommt das Buch nie raus. Es gibt einen ähnlichen Punkt bei der Software-Entwicklung; man kann's immer noch besser machen.

Manchmal klappt's, manchmal geht's in die Hose. Manchmal gefällt es dem Publikum nicht, obwohl Du denkst, das Spiel ist der Wahnsinn. Ein Beispiel: Wir programmierten ein Spiel namens "Blue Angels". Wir wollten keinen schweren Flugsimulator daraus machen, keine Checkliste beilegen, sondern einen einfachen Kunstflugsimulator programmieren. Der Formationsflug war dafür schön anspruchsvoll. Wir waren ganz High von dieser Idee. Die Navy war begeistert, aber viele Leute sagten: Ey, da fehlen Details, es ist nicht spannend genug." Manchmal denkt man, es wäre ein Hit; aber es wird doch nichts.

**POWER PLAY:** Bei "Third Courier" hat das nicht so ganz geklappt, oder?

**Randy:** Bei "Third Courier" hat uns die Geschichte überholt. Ich finde das sehr erfreulich, man muß ihn also als "historisches" Szenario ansehen... Geschichte. Als ich in der Schule Erdkunde lernte, schien es unrealistisch und irrational, daß Deutschland nicht eine Nation sein sollte. Es war wie eine Narbe auf der Landkarte. Jetzt ist es richtig so. Jetzt ist wenigstens das im Gleichgewicht.

**POWER PLAY:** Und was spielst Du nach Feierabend?

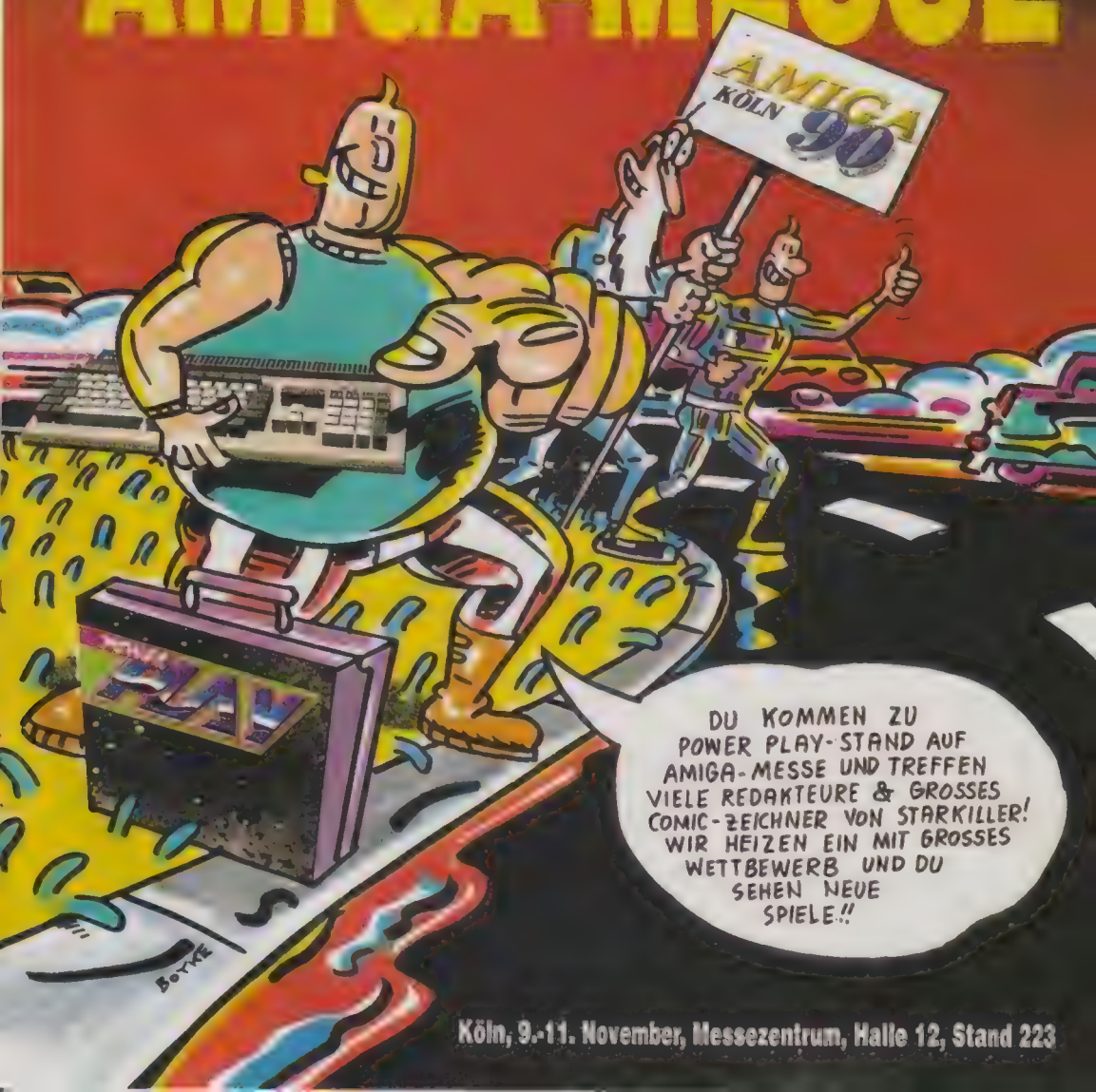
**Randy:** Ich tendiere zu einfachen Spielen; ich habe zu wenig Zeit, um sie in langwierige Spiele reinzubuttern. Was Simulationen betrifft, habe ich diesen wundervollen Fahrsimulator, einen BMW M3, er steht draußen auf dem Parkplatz. Es ist sehr klein und sehr schnell; mein zweitliebster ist "The Duel".

Das Interview mit Michael Berlyn, Steven Cartwright und Randall Thier führte Anatol Locker.

al



# POWER-PLAY GOES AMIGA-MESSE



DU KOMMEN ZU  
POWER PLAY-STAND AUF  
AMIGA-MESSE UND TREFFEN  
VIELE REDAKTEURE & GROSSES  
COMIC-ZEICHNER VON STARKILLER!  
WIR HEIZEN EIN MIT GROSSES  
WETTBEWERB UND DU  
SEHEN NEUE  
SPIELE..!

Köln, 9.-11. November, Messezentrum, Halle 12, Stand 223



Fortsetzung von Seite 28

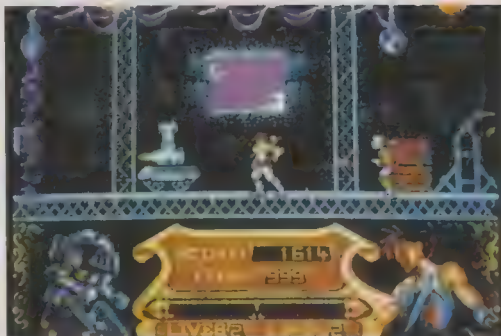
cherte: "Der Pate" wird unter dem Originaltitel **Godfather** die Computerbildschirme unsicher machen.

## Virgin

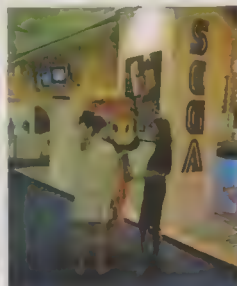
Nach ein paar ruhigen Monaten rauscht es wieder bei den Computerspielaktivitäten von Virgin Games. Besonders viel Freude unter den verbliebenen Textadventure-Anhängern wird die Wiederveröffentlichung von fünf Infocom-Klassikern auslösen. Virgin bietet für etwa 30 Mark pro Spiel die Abenteuermeisterwerke "Zork I", "Planetfall", "Wishbringer", "Leather Goddesses of Phobos" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" für Amiga, ST und MS-DOS-PCs an. Die Pakkungen wurden etwas abgespeckt, aber der Spielwitz ist unverwundlich.

Zurück in die Gegenwart: Unter den Virgin-Neuheiten befindet sich die Automatenumsetzung **Super Off Road Racer**, die vom Programmiererteam Graftgold fachmännisch umgesetzt wurde. Bis zu drei Spieler donnern mit ihren Rennwagen über acht Pisten, die von oben gezeigt werden. Sechs Levels Action "per pedes" stehen beim Spiel zum Comic-Helden **Judge Dredd** an. Unter dem Motto "Niemand ist unschuldig" ballert sich der Brutalocop der Zukunft durch das von Core Design programmierte Spiel. Nicht weniger Fetzen dürften bei den frühlichen Aufmischaktionen der **New York Warriors** fliegen. Mit den üblichen netten kleinen Accessoires wie Flammenwerfern und hitzesaugenden Raketen müßt Ihr ein paar rebellische Straßengangs müde machen. Weniger Blei, doch dafür mehr Grips-Power verspricht das Science-fiction-Spiel **Supremacy**. In diesem Strategiebonbon geht's um die Kontrolle über vier Planetensysteme, Eroberung, Verteidigung der eigenen Sternensysteme und das Zusammenspiel der interstellaren Marktwirtschaft.

Auf dem Sega Mega Drive ist die Automatenumsetzung **Golden Axe** bereits ein Renner. In Kürze dürfen auch Computerbesitzer mit Axt und Schwert jede Menge Fantasy-Monster verkloppen. Der extrem unterhaltssame Zwei-Spieler-Modus soll zumindest bei den 16-Bit-Versionen erhalten bleiben.



Zuerst erscheint das Action-Epos "Strider 2" als Computerspiel, erst dann folgt die Veröffentlichung als Spielautomat (ST)



Erwischt! Nintendo-Maskottchen Mario wurde von unseren habichtäugigen Reportern am Stand von Konkurrent Sega ertappt. Erlag er dem Charme des Mega Drives oder dem Lächeln der Standhostess?

Für Freunde schrägen Humors ist hingegen **Monty Python's Flying Circus** gedacht. Bevor das Komikergespann Monty Python mit Filmen wie "Das Leben des Brian" für rabenschwarzen Kino-Humor sorgte, hatte es Anfang der siebziger Jahre mit dieser TV-Serie riesigen Erfolg in England (sie wird zur Zeit übrigens vom österreichischen Fernsehen gezeigt). Drei weitere Virgin-Titel für Anfang 1991 wurden außerdem kurz angekündigt: das Spiel zum Comic **Viz**, die Fantasy-Saga **Spirit of Excalibur** sowie **Spot**, ein gewitzter "Reversi". Verschnitt für bis zu vier Spieler. hl/mh

## Videospiele auf dem Vormarsch

Immer mehr Software-Firmen entwickeln Programme für die Videospielkonsolen. Sega Master System und Me-

ga Drive werden ebenso beachtet wie Nintendo Entertainment System, Super Famicom und Game Boy. Zur Gilde der vom Videospielvirus befallenen Firmen gehören z.B. Electronic Arts, Activision, Infogrames, Domark, Ocean, U.S. Gold und Accolade. Ein wesentlicher Grund für diesen Trend ist die Tatsache, daß es bei Videospielen praktisch keine Raubkopien gibt.

Die etablierten Konsolenhersteller Sega und Nintendo zeigten auf der Messe nur Altbekanntes. Das Sega Mega Drive wurde offiziell in England vorgestellt und Nintendo präsentierte vor allem den Game Boy (für den in England vorerst weniger Module erscheinen werden als in Deutschland). hl

## C64GS: die C 64-Konsole



CDTV hin, Amiga 3000 her — Commodore hat den guten alten C 64 wiederbelebt. Ohne Tastatur, in neuem (recht greulichen) Design-Look und zum Preis von knapp 300 Mark ward er als Videospielkonsole "C64GS" wiedergeboren. In ihr steckt dieselbe betagte Technologie wie im C 64-Computer. Die Module für die Konsole können auch auf jedem anderen C 64 oder C 128 benutzt werden. Auf die Module passen bis zu 512 KByte RAM,

wodurch umfangreichere Spiele ohne Nachladezeiten realisiert werden können. So will das Software-Haus System 3 sein nächstes Programm "The Last Ninja — The Remix" ausschließlich als C 64-Modul veröffentlichen. Eine Reihe von Software-Häusern wie Mindscape, Ocean und Mirrosoft will ebenfalls das C64GS mit Software unterstützen. Der Konsole liegt bereits ein 512-KByte-Modul bei, das die Spiele "Klax", "Fiendish Freddy", "Flimbo's Quest" und "International Soccer" enthält. Ähnlich wie beim GX4000 von Amstrad werden die Modulpreise etwa zwischen 60 und 90 Mark liegen (zum Vergleich: Die meisten Spiele auf Diskette kosten zwischen 40 und 50 Mark). hl

## GX4000: die Amstrad-Konsole



Man nehme einen Amstrad CPC-Computer, motze seine Grafikfähigkeiten etwas auf, entferne die Tastatur und stülpe dem Ganzen ein neues Plastikmäntelchen über — fertig ist die neue Videospielkonsole GX4000. Diese Reinkarnation des guten alten CPC kann 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben gleichzeitig darstellen und bietet Stereosound. An der müden Z80A-CPU wurde allerdings genauso wenig geändert wie beim mickrigen Speicher (64 KByte RAM). Auch die niedrige Grafikauflösung bei Darstellung aller 32 Farben macht einen vorstintflutlichen Eindruck. Das GX4000 soll (wenn überhaupt) erst nächstes Jahr in Deutschland erscheinen. Zu Weihnachten wird es in England, Frankreich, Italien sowie Spanien veröffentlicht und kostet ungerechnet knapp 300 Mark. Namhafte europäische Software-Häuser wie Ocean, Domark und Storm wollen Module für das Amstrad-Videospiel veröffentlichen. hl



# MONSTERJÄGER GESUCHT

## SPIELE- FREAKS AUFGEPASST

Der Spieleteil im 64'er-Magazin soll größer werden. Deshalb sucht die 64'er-Redaktion einen Spieleprofi, der den Spieleteil verantwortlich betreut.

Unser Wunschkandidat braucht kein Journalistendiplom. Eine abgeschlossene Schulausbildung, Kontaktfreude und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen.

Wenn Ihr volljährig seid, gute Kontakte zur Szene und zu den Top-Spielerprogrammierern habt, seid Ihr bereits auf der Siegerseite.

Auch solltet Ihr die wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre kennen und vielleicht sogar selbst schon programmiert haben.

Doch Vorsicht: In der Redaktion kann zwar viel gespielt werden, aber nicht ausschließlich. Für das Artikelschrei-

ben, das Recherchieren und die Kontaktpflege mit Softwarefirmen und Autoren muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: eine angenehme, unkonventionelle Arbeitsatmosphäre und einen sicheren Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wer interessiert ist, sollte möglichst bald Bewerbungsunterlagen losschicken: einen tabellarischen Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild, eine Beschreibung der Kenntnisse und einen Probeartikel. Für Vorabinformationen wendet Euch an Georg Klinge: Tel. 089/4 61 31 69.

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion 64'er**  
**Kennwort: Stellenanzeige**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar bei München**





## Private Kleinanzeigen

Verk 64'er 7/88-9/89 nur komplett, tadellos  
Zustand, für 40,— DM + Versandkosten Ma  
co Seifert, Tel. 0218 316207





**der totale Durchblick ist sicher!**

**Der neue einzigartige Sammelordner von  
POWER PLAY**



legt einfach die Anzahl der POWER TIPS Ordner für  
Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-  
Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost  
Markt & Technik Leser Service  
Postfach 14 02 20  
8000 München 5

## Bestell- Gutschein

**Ja, ich will**

**Exemplare**

des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich  
Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name/Vorname \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an:

Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle,  
die ihre POWER TIPS rück zuordnen wollen. Den  
gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für  
POWER PLAY Leser!

**Super Outfit:** Der Ordner raucht rundum in einer neuen  
Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersön-  
lich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Or-  
dner!“

Die POWER TIPS einfach raustrennen,  
leihen, drehen – so geht kein heißer Ti-  
tler verloren. Heiß Köpchen schlagen  
gleich zu – zum supergünstigen  
Preis von nur 9,- DM!



## COMPACT DISC



## Blonker: Homeland

Sanftere Töne als die von Molly Hatchet schlagen die drei Hamburger von Blonker an. Die Scheibe mit dem heimelnden Namen "Homeland" steckt voller musikalischer Überraschungen und Sanftheit. Ohne Gesang und nur mit instrumentalen Klängen entführen die einzelnen Stücke den Hörer in tonale Traumwelten. Von "Alhambra" säuseln die hübschen Akkorde aus den Boxen. Auf Dauer sind die hübschen Arrangements aber etwas eintönig. *mh*

Mercury 812 908-2  
33:48 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## COMPACT DISC



## Neville Brothers: Brother's Keeper

Mit "Bird on a Wire" haben die als Kritikgeheimtip gehandelten Neville Brothers erstmals Einzug in die deutschen Singlecharts gefunden. Wer glaubt, daß die gesamte aktuelle CD der Amerikaner genauso locker-leicht dahinfließt wie der von Dave Stewart produzierte Hit, der täuscht sich. Die eigenwillige, abwechslungsreiche Album springt zwischen Schnulzen, obskur-monotonen Sprechgesängen und Reggae-Fröhlichkeit ziemlich wild hin und her. *hl*

A&M 395 312-2  
55:56 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

## COMPACT DISC



## Nick Lowe: Party of One

Diese Platte macht Spaß. Produziert von Altmeister Dave Edmunds schwelgt Nick Lowe vom ersten bis zum letzten Track im Sound der 50er und 60er Jahre. Rock'n Roll, Rockabilly und eine Messerspitze Country stecken in der fröhlichen Mischung dieses knuffigen Albums. Die Kompositionen sind eingängig, die Texte mitunter recht schelmhaft. Wer Gassenhauer wie "Shing-Shang" liebt, kann kein schlechter Mensch sein... *hl*

Reprise 7599-26132-2  
35:01 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



## Molly Hatchet

Wer auf etwas härteren Rock steht und bei seichem Countrie-Gefidel die Ohren verschließt, ist bei Molly Hatchet gut aufgehoben. Eine ihrer älteren Scheiben gibt's nun auch auf der CD. Die Platte ist belagert, hat aber nichts von der Vitalität verloren. Schon am Anfang werden die Hörer mit dem druckvollen "Bounty Hunter" begrüßt. Starke Gitarrenriffs und die markige Stimme vom Leadsänger geben auch auf dem Rest der Platte den Ton an — mir ge fällt... *mh*

Epic EK 35347  
35:55 Minuten / 9 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

# Musik · Bücher · Filme

## COMPACT DISC



## REO Speedwagon: The Earth, a small Man...

In veränderter Besetzung, aber mit altgewohntem Sound, rocken sich REO Speedwagon durch die Rillen. Die besten Songs schreibt immer noch Lead-sänger Kevin Cronin. Bei "Love is a Rock" wallt der Refrain wohligh in die Gehörgänge, in "You won't see me" geht's poppig zur Sache. Eine anständige Mischung aus flotten Rocknummern und eingängigem Edelschmalz. *hl*

Epic 467013 2  
46:26 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



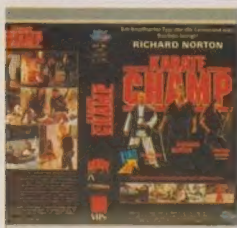
## Jimmy Ryser

Jimmy Ryser ist gut hörbar ein Freund des melodischen Mainstream-rocks; da trifft es sich gut, daß Bryan Adams-Gefolgsmann Jim Vallance zwei seiner 13 Songs produzierte. Über weite Strecken klingen die braven Melodien auf Ryser's Debutalbum ein wenig zu glatt und austauschbar; der Junge muß erst noch seinen Stil finden. Daß er was drauf hat, beweist er in herausragenden Titeln wie "Wishing and waiting", "Same old Look" und "Benny". Eine durchaus lohnende CD, wenn man auf mittelsanften US-Rock stehen. *hl*

Arista ARCD-8585  
61:02 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich



## VIDEOFILM



## Der Karate Champ

Drei Tage nach Ende des zweiten Weltkrieges entwendet ein amerikanischer Offizier ein Nationalheiligtum der Japaner: Das Schwert "Kannon-no-te". Das Flugzeug Bradley Connors stürzt ab und wird seitdem vermisst.

In der Gegenwart stößt der Enkel Zac Connors (Richard Norton) auf das Geheimnis und versucht herauszufinden, wo der Großvater und das Schwert geblieben sind. Zac ist nicht nur Reserveoffizier der amerikanischen Truppen und Vietnam-Veteran, sondern auch Kenner der japanischen Kulturegeschichte. Nachdem er herausfindet, daß sein Großvater das Schwert gestohlen hat, macht Zac es sich zur Aufgabe, das Schwert zu finden und nach Japan zurückzubringen. Durch genaues Studium alter Berichte kreist Zac den möglichen Absturzort des vermißten Flugzeuges ein und reist nach Thailand.

Zac findet das Schwert, für dessen Rückgabe es 2 Millionen Dollar gibt, prügelt sich mit finsternen Amerikanern die ihm aus Geldgier den Säbel wieder abjagen wollen. Zac verteidigt seinen Besitz und bekommt es nun mit dem japanischen Yakuzabo zu tun, der ebenfalls das Schwert haben will.

Im Gegensatz zu vielen anderen Karatestreifen, legt Regisseur Adrian Carr Wert auf eine einigermaßen anständige Handlung. Stupide Knochenbrecheraktionen und literarische Kunstblut fehlen bei "Der Karate Champ: das Schwert des Todes" erfreulicherweise. Zwar muß der Australier Richard Norton seine vorzüglichen Kampftechniken immer noch zur Genüge anwenden, aber im Vordergrund steht der Handlungsfaden des Films. Karate Champ ist mit Sicherheit kein "A-Klasse"-Film, aber ein simpler Prügelstreifen ist er auch nicht.

mh

**Regie:** Adrain Carr  
**Produzent:** John Lamond  
**Drehbuch:** James Wulf  
Simmonds

**Darsteller:** Richard Norton,  
Rochelle Ashana, Toshishiro  
Obata

**Laufzeit:** ca. 100 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren

**Videoanbieter:** New Vision

**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## VIDEOFILM



## January Man

Nick (Kevin Kline) ist ein Cop im Großstadtschmelge New Yorks. Als Polizist ist Nick einer der besten der ganzen Stadt. Leider sehen das seine Vorgesetzten nicht ganz so: Nicks unorthodoxe Methoden und sein Verhalten ist ihnen schon lange ein Dorn im Auge. Nick wird kurzerhand strafversetzt. Kaum sitzt unser Held auf seinem neuen Posten, beginnt eine unheimliche Mordserie die Stadt in Atem zu halten. Scheinbar wahllos killt ein Wahnsinniger schöne alleinstehende Frauen mit einem blauen Schal. Nur Nick kommt dem Killer auf die Spur. Es stellt sich heraus, daß der Mörder nach einem ganz bestimmten Muster vorgeht. Nick knackt mit der Hilfe von Freunden und einem Computer den geheimnisvollen Mord-Code des Unbekannten und stellt ihn in einem schon klassischen Show-Down.

"January Man" — im Zeichen der Jungfrau — sieht im Regal der Videothek aus wie Krimidulzendware. Flimmert der Streifen aber erstmal über die heimische Matsche, zieht einen das Mörderdrama in seinen Bann. Gnadenlos gut ist die Besetzung dieses Films. Als Cop ist Kevin Kline ("Ein Fisch namens Wanda") allererste Sahne und seine Partnerin Mary Elizabeth Mastrantonio ("Abyss") kann als Lockvogel für den Mörder überzeugen. Super auch der Computereffekt und Freund Nick's, der von Harvey Keitel (der Bösewicht aus "Die Hard") verkörpert wird. Übrigens wird January Mann um so aktueller, da es in New York in letzter Zeit eine Mordserie gegeben hat, die fatal an diesen Film erinnert.

mh

**Regie:** Pat O'Conner  
**Produzent:** Norman Jewison  
und Ezra Swerdlow  
**Drehbuch:** John & Patrick  
Shanley

**Darsteller:** Kevin Kline, Susan  
Sarandon, Mary Elizabeth  
Mastrantonio, Harvey Keitel,  
Danny Aiello, Rod Steiger

**Laufzeit:** ca. 94 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Videoanbieter:** MGM/UA  
Home Video

**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## BUCH



## Fehl Funktion

Die Idee des Romans ist aufregend: Das neue gentechnologische Wunder "Epichell", ein künstlich hergestellter Biochip, ergriffet Besitz vom Gedächtnis seines Erfinders. Leider hat der Autor seine biologisch-medizinischen Studien ein bißchen zu weit getrieben. Hätte er auf ein paar Fachbegriffe verzichtet, wäre die Lektüre vielleicht weniger authentisch, dafür aber etwas verständlicher geworden.

up

**Autor:** Paul Preuss

**Titel:** Fehl Funktion

**Verlag:** Bastei

**ISBN:** 3-404-24133-9

**Preis:** 8,80

**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

## BUCH



## Airport-ratten

Koks am Flughafen — keiner weiß, woher es kommt. Privatdetektiv Duffy schleust sich als Lagerarbeiter ein; bis dahin eine klassische Geschichte. Doch hinter dem Pseudonym Dan Kavanagh verbirgt sich der hochkarätige Schriftsteller Julian Barnes. Und der schreibt sich mit seinen Duffy-Krimis einen kleinen bösen Teufel aus dem Leib. Schon das erste Kapitel schlägt an Subtilität diverse Highsmith-Romane.

al

**ISBN:** 3-548-10185-2

**AUTOR:** Dan Kavanagh

**Verlag:** Ullstein

**Preis:** 5,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

## BUCH



## Kinder des Donners

David lebt im sonnigen Kalifornien, irgendwann am Anfang des nächsten Jahrhunderts. David ist ein Teenager wie jeder andere — auf den ersten Blick. David ist überdurchschnittlich intelligent. David weiß, daß der Mann seiner Mutter nicht sein leiblicher Vater ist. David hat die Gabe, Menschen die sich in seiner Nähe befinden, sehr stark zu beeinflussen und diese zu Handlungen überreden, die diese Personen sonst nicht tun würden. Und vor allem — David ist nicht allein.

Hauptsächlich in England leben verstreut andere Kinder in Davids Alter, die zwar aus den unterschiedlichsten Schichten stammen, aber alle etwas gemeinsam haben: Nicht nur äußerlich ähneln sich die Teenager; alle haben, mehr oder weniger stark ausgeprägt, eine besondere Fähigkeit mit der sie Personen ihren Willen aufzwingen.

Peter Levin ist Reporter und kommt der eigenartigen Teenagerschar auf die Spur. Er verfolgt ihre Fährte und sucht den leiblichen Vater der Kinder. In das rätselhafte Dunkel um die Absichten der Jugendlichen und die Frage, wer der richtige Vater ist, kommt am Ende des Buches ein erschreckendes Licht.

Die Welt die John Brunner in seinem Roman "Kinder des Donners" beschreibt, ist erschreckend realistisch und spiegelt unsere eigene Zukunft wider. Gegen AIDS gibt es zwar einen Impfstoff, aber den kann sich nur die wohlhabende Oberschicht leisten. Die ehemals blühende Wirtschaftsmacht England ist am Rande der Verelendung angelangt. Lokale Kriege sind auf der Welttagsordnung und in England versucht ein starker Mann mit noch stärkeren Sprüchen an die Macht zu gelangen. Wer auf der Straße nicht die Farben dieses Burschen trägt wird verfolgt und verprügelt. Ausländer sind immer größerem Haß, Bedrohungen und Handgreiflichkeiten ausgesetzt.

mh

**ISBN:** 3-453-04266-2

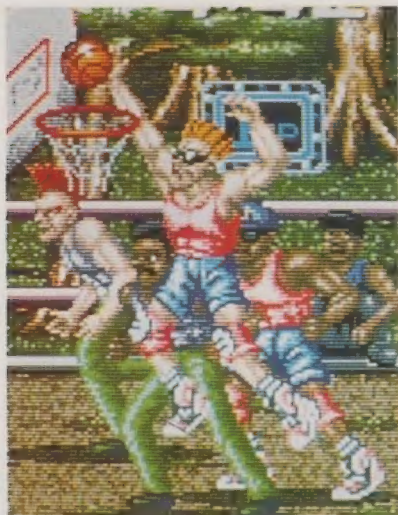
**AUTOR:** John Brunner

**Verlag:** Heyne

**Preis:** 14,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert





▲ Wer mit spielerischen Mitteln nicht zum Erfolg kommt, setzt bei Punk Shot die Fäuste ein

▲ Eine erste Skizze zum brandheißen Adventure Space Quest IV von Sierra



Zur Abwechslung kämpft Ihr bei der Flugsimulation Stormovic nicht gegen, sondern mit der UdSSR ►



# 12

erscheint am

16. November 1990

Was? Schon wieder durchgelesen? So schnell? Dann gibt's leider erst wieder in vier Wochen Nachschub. Folgende Themen sind für die nächste Ausgabe geplant: Mit etwas Glück werfen wir einen ersten Blick auf **"Space Quest IV"**, den neuesten Streich der **"Two Guys from Andromeda"**. Flieger sollten sich auf das Nachfolgespiel zu **"LHX Attack Chopper"** freuen: Die Simulation **"Stormovic"** startet durch. Passend zur weihnachtlichen Geschenkelle nehmen wir die wichtigsten Computertypen und Videospielsysteme unter die Lupe — Was soll man sich bei diesem riesigen Angebot kaufen? Spielhallenfreunden stellen wir die knallharte Basketball-Simulation **"Punk Shot"** vor. Natürlich kommen auch die Videospieler unter Euch nicht zu kurz; wir erwarten **"Strider"** für das Sega Mega Drive und **Legendary Axe 2** für die PC-Engine. Außerdem buddelt Volker schon in Stapeln von Power-Tips — kein Problem mehr mit schweren Spielen...

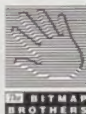


Besonders empfehlenswert!

# Cadaver

**AMIGA**  
**Köln 90**  
09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

... ist CADAVER nicht nur weil es mit dem gleichnamigen POWER-PLAY-Prädikat ausgezeichnet wurde. Nein, da gibt es noch andere Gründe. Zum Beispiel die Bitmap Brothers, die hiermit ihr erstes Fantasy-Rollenspiel präsentieren. Aber auch der hohe Grafikstand und die Herausforderung, eine „fast“ unlösbare Aufgabe übernehmen zu müssen. Immerhin gibt es 5 verschiedene Level mit jeweils 70 Räumen. Vollgepackt mit Rätseln, Fallen, Gegnern, Zaubersprüchen und natürlich viel Arcade-Action. Wer möchte da nicht mitmischen? Kein Problem: Jetzt erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.



*Michael Hengst in Power Play 10/90:*

„Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchterregend, vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte.“

*Volker Weitz in Power Play 10/90:*

„Cadaver kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat.“

*Heinrich Lenhardt in TOS 10/90:*

„Dank hohem Komfort, einfallsreichem Spielprinzip und fantastischer Grafik wird Sie das ideenreiche Programm gnadenlos fesseln.“



Mirrorsoft



United Software  
Das ultimative Programm



# WORLD CHAMPIONSHIP<sup>TM</sup> SOCCER

## BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonico-  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
Experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel. 06407/76067  
Bitteutsche Anfragen nur  
per Telefon.

Vertrieb: **BONICO**

Am Stadtpark 12  
6002 Kelsterbach  
Tel. 06197/716060

**SEGA<sup>TM</sup>**

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD.

**elite**